Videogiochi news

N° 39

NOVEMBRE
1986
L.2000

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES

2030 RADIO KILLER

PER ATARI: ADVENTURE MADE IN ITALY

ENADA 86: GLI ULTIMI COIN-OP

SEGA MASTER SYSTEM: IL RITORNO DELLE CONSOLLE

SPED. IN ABB. POST. GR. III 70

JACKSON

LA BIBLIOTECA CHE FA TESTO

HOME E PERSONAL COMPUTER

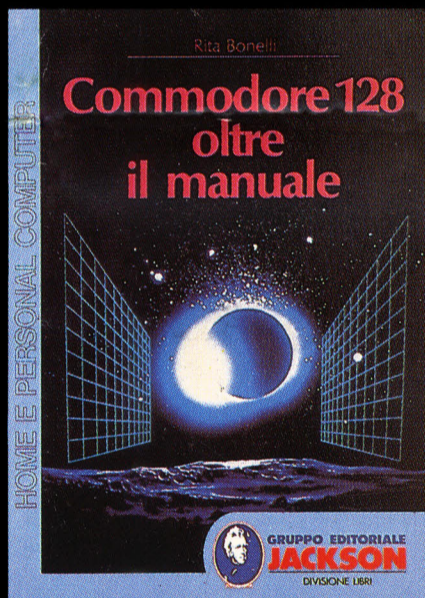
D. Lawrence, M. England
AMIGA HANDBOOK
Pagine 204, L. 35.000
Cod. CC320

L'unica guida oltre il manuale per chi vuol approfondire le proprie conoscenze riguardanti Amiga, il nuovo personal computer della Commodore che si sta imponendo sul mercato grazie alle rivoluzionarie caratteristiche di versatilità e di grafica.

L. Poole
APPLE IIc: GUIDA ALL'USO
Pagine 480, L. 45.000
Cod. CCP277

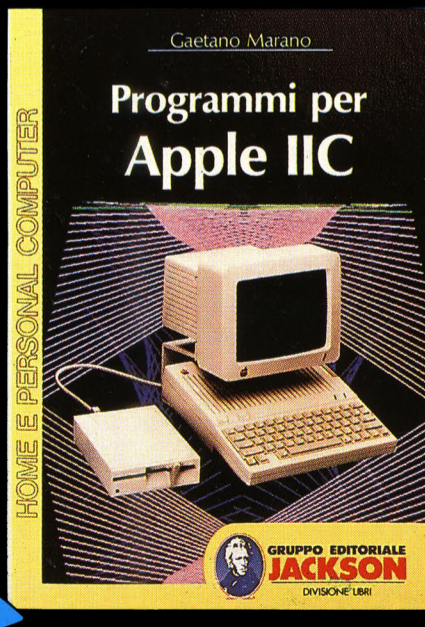
Questo testo, indispensabile per il possessore di Apple IIc, si rivela un valido insegnante per lezioni dettagliate su come scrivere programmi e su come sfruttare appieno ogni risorsa di questa macchina.

D. Lawrence, M. England
LINGUAGGIO MACCHINA PER IL C16
Pagine 168, L. 16.000
Cod. CC329

Dalla descrizione della struttura interna di un chip immaginario alla esposizione dettagliata di come avvengono i calcoli in codice macchina; l'occasione per un approccio professionale da parte di un buon conoscitore di Basic sul linguaggio macchina.

R. Bonelli
COMMODORE 128 OLTRE IL MANUALE
Pagine 192, L. 29.000
Cod. CC322

Come anticipa il titolo di questo libro, l'argomento trattato evita di ripetere le informazioni contenute nei due manuali venduti insieme al Commodore 128, ma fornisce un aiuto per un approccio sistematico all'apprendimento della programmazione.

G. Marano
PROGRAMMI PER AMSTRAD CPC664 CPC464 CPC6128
Pagine 96, L. 29.000
Cod. CC330

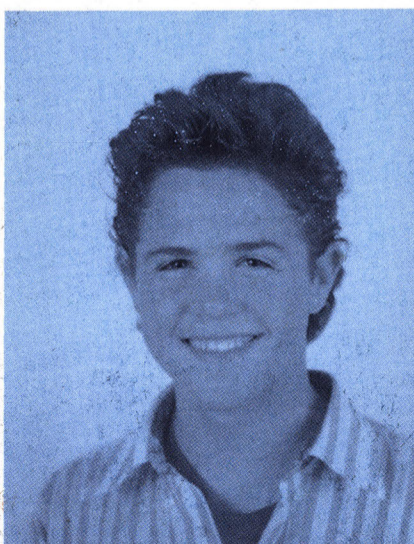
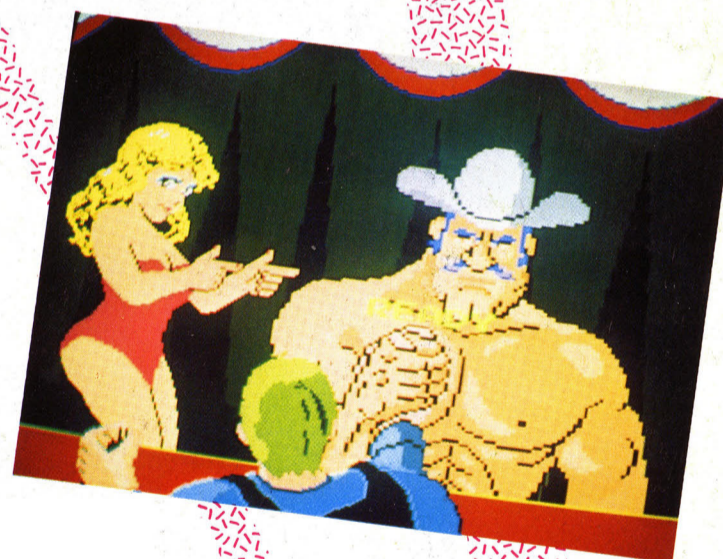
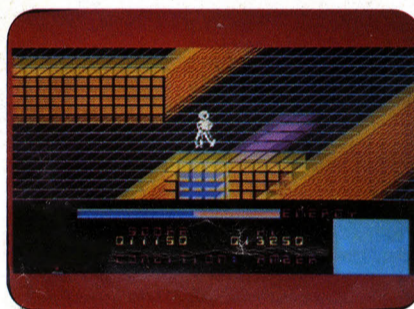
Un libro + cassetta pronto all'uso, dedicato agli utenti di computer della serie Amstrad pensato e scritto per illustrare come valorizzare le caratteristiche di queste macchine.

G. Marano
PROGRAMMI PER APPLE IIc
Pagine 104, L. 13.000
Cod. CC312

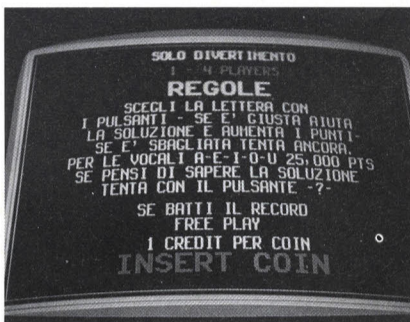
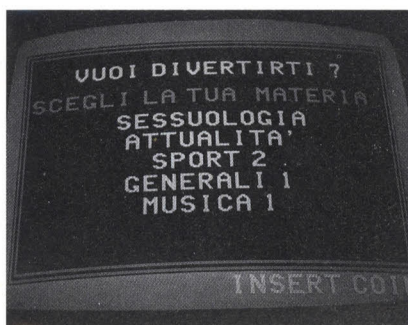
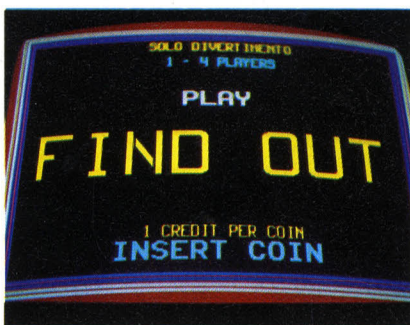
Ideale complemento al libro "Apple IIc guida all'uso", questo libro propone al lettore molteplici applicazioni pratiche grazie alla pubblicazione dettagliata dei listati di programmi interessanti e divertenti.

SOMMARIO

EDITORIALE

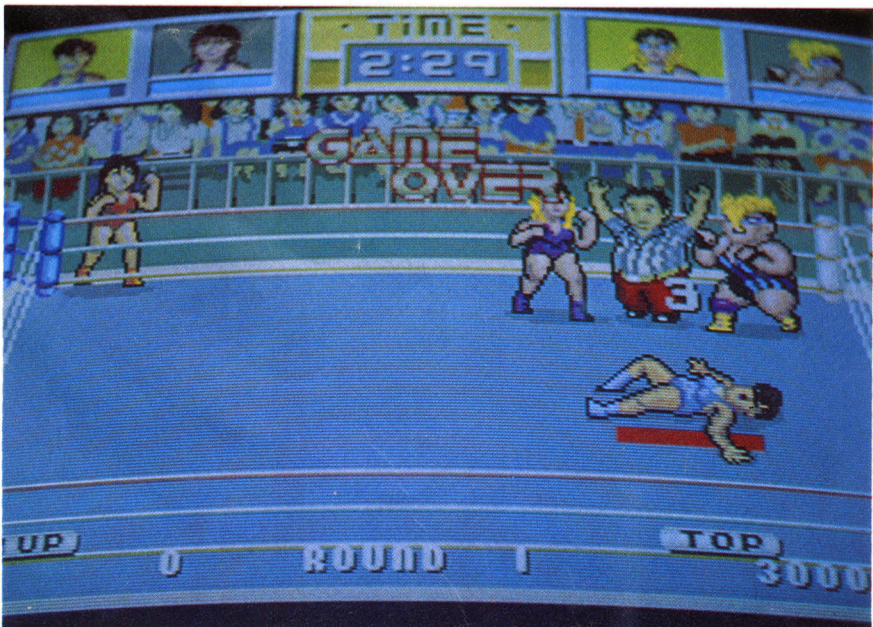
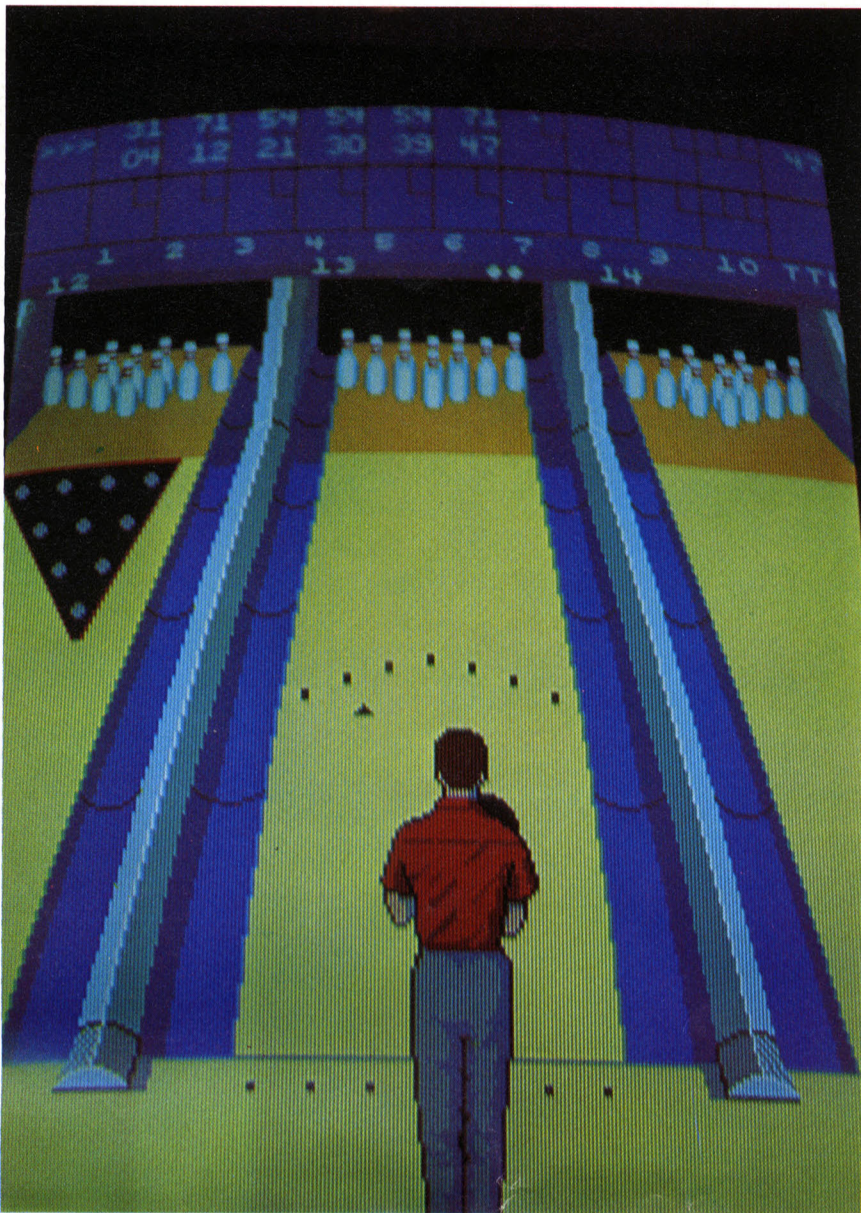
Calma, calma, ce la stiamo mettendo tutta per arricchire il nuovo VGnews! Il piccolo questionario, che pubblicheremo anche il prossimo mese, ha ottenuto il risultato sperato, e la Redazione è stata sommersa da una valanga di suggerimenti, consigli, richieste, critiche e (anche) qualche minaccia! Tanto per cominciare più pagine e tutto colore per VG news nuovo formato, non gradito da tutti ma sicuramente molto più spazioso del vecchio Videogiochi. Come siete tradizionalisti, lettori vecchi e nuovi! Non sapete che le nuove tendenze dell'editoria di successo, soprattutto all'estero, contemplano scelte di formato e di grafica un po' innovativi? Vedrete che con il tempo il 29x40 del nuovo Videogiochi news vi piacerà moltissimo.
Come da vostre rischieste (e anche da nostra intenzione) stiamo progettando più spazio per adventures, giochi da casa e news. L'aumento di pagine e il tutto colore lo testimoniano. E poi, in questo numero c'è un reportage coi fiocchi dall'ENADA di Roma, che presenta novità e tendenze dei videogiochi da bar. VG Story racconta gli esordi dell'Atari di Nolan Bushnell, mentre le Gare sui giocomputer di pag. 7 offrono a tutti l'occasione per cimentarsi in una sfida del secolo con i più grandi videocampioni. Buona videolettura, dunque, e sotto con i questionari!

Diego Biasi

ENADA 14

Roma: città dalle cento facce e dalla plurimillenaria tradizione, aveva quest'anno il compito di esorcizzare per l'ennesima volta lo spettro della crisi che incombe sul mondo del divertimento automatico in generale e dei videogiochi da bar in particolare.
Teatro dell'avvenimento, come al solito, è il palazzo dei congressi all'EUR e anche la data rispecchia la tradizione: dal 9 al 12 ottobre.
Quattro giorni di febbrili incontri per verificare se il calo del numero di espositori alla Grande Fiera d'Aprile di Milano preconizzasse qualcosa di ancor più catastrofico; e per noi un weekend di "full immersion" per offrire a voi notizie fresche sulle ultime novità tra i coin-op e una stesura di quest'articolo velocissima, appena chiusa la mostra, per permetterne la pubblicazione già sul numero di novembre!
Risultati: l'ENADA (che sta per Esposizione Nazionale Apparecchi Divertimento Automatici) ha ottenuto un "tutto-esaurito" (ben 64 stand andati a ruba!), che ha dato una immediata risposta positiva da parte degli operatori, la cui caratteristica principale è quella di offrire una sempre più approfondita professionalità, indispensabile per non rimanere fuori "gioco" in un settore così iperspecializzato.
Si poteva trovare di tutto: dai biliardi professionali alla macchinetta per i chewing-gum, dal video juke-box a una simpaticissima distibutrice di uova a sorpresa, con tanto di chioccia e pulcini pigolanti, ma a farla da padroni erano ancora loro, i videogiochi, con il contorno di un buon numero di flipper, che pare stiano tornando in voga, tanto che non è escluso che prossimamente dedicheremo a loro uno speciale.
Le novità erano parecchie, circa una trentina, alcune delle quali vi abbiamo già presentato in anteprima nel numero scorso di VG News e in questo (Solomon's Key, Slap Fight, Rush & Crash e Momoko), la qual cosa ci fa sicuramente piacere, dimostrando l'aggiornamento della nostra rivista.
A proposito di questo, all'ENADA abbiamo preso molti contatti diretti con i principali operatori del settore, ma se qualcuno fosse rimasto escluso e fosse interessato a collaborare con noi (ricordiamo tra l'altro che nella sezione dedicata alle "INTERVISTE" c'è posto per tutti i personaggi interessati al mondo dei videogiochi in generale) può scrivere o telefonare direttamente in redazione, chiedendo del sottoscritto.

Tornando ai videogiochi in mostra, ce n'erano altri che già avevamo visto in alcune sale-test, ma che ancora non sono entrati in circolazione: ve ne diamo alcuni esempi.
TOYPOP della NAMCO, nel quale di può giocare in due contemporaneamente, impersonando PINO e ACHA, un bambino e una bambina impegnati a raccogliere dei cuoricini gialli racchiusi in speciali ampolle, per aprire la porta che conduce alle stanze successive del castello di un mago cattivo, il quale ha sguinzagliato contro di loro una serie di mostriciattoli, ciascuno dei quali richiede un'arma particolare per essere eliminato.
ARKANOID della TAITO, noto anche col nome BLOCK, versione moderna del vecchio BREAK OUT, con la possibilità di scegliere tra ben 32 Round diversi dai quali iniziare la partita, con i soliti (si fa per dire) mattoncini da abbattere più una serie di bonus che permettono di allargare le nostre racchette, di rallentare la velocità delle palline, ecc.
SIDE POCKET della DATA EAST, versione del biliardo a 6 palle (come il vecchio VIDEO HUSTLER della KONAMI), con la quale si può regolare la direzione della stecca dal punto in cui è posta la palla bianca e l'effetto da dare alla palla stessa (STRAIGHT = palla piena, TOP = colpo sopra, BOTTOM = colpo sotto, LEFT = colpo a sinistra, RIGHT = colpo a destra).
SALAMANDER, micidiale gioco spaziale della KONAMI, che ricorda vagamente DEFENDER per la sua difficoltà e VANGUARD per il fatto che alterna quadri ad azione orizzontale (da sinistra verso destra) e verticale (dal basso verso l'alto), e nel quale si possono fare diversi tipi di agganciamenti, che moltiplicano le "bocche da fuoco", rendendole anche più potenti (tra l'altro anche in questo gioco si può giocare in due conteporaneamente ed il secondo giocatore può addirittura entrare in gioco in qualsiasi momento della partita del primo giocatore).
Per finire citiamo ancora FLOWERS della SEGA/ALPHA, nel quale gli avversari da abbattere assumono la forma di variopinti fiori, e 4078 DARWIN della DATA EAST, altro videogioco spaziale discretamente difficile.
Ma passiamo a ciò che ha veramente caratterizzato questa 14ª ENADA: scomparsi definitivamente i laser-game, anche quest'anno il richiamo maggiore era costituito da un videogioco della SEGA, OUT RUN (l'anno scorso era stato HANG ON, cioè la "MOTO", ricordate?); la particolarità di questo videogioco è che il "mobile" riproduce un'automobile vera e propria del peso di quasi mezza tonnellata, che si sposta nelle curve.
L'effetto che si ottiene è veramente molto realistico: quando si affronta una curva a destra, si sente la macchina spostarsi a sinistra, e viceversa, e si ha quasi la sensazione di una imminente uscita di strada.
Se a questo si aggiunge un effetto simile alle vibrazioni del motore e un gioco dalla grafica stupenda (anche se non con la migliore definizione possibile, per il fatto che è stato usato un monitor da 28 pollici) e dall'ottima giocabilità, con una struttura a "diramazioni successive", stile TX 1, non si può che dare un giudizio positivo di OUT RUN, anche se il suo prezzo non è certo dei più competitivi, variando dai 16 ai 18 milioni!
Negli stand che esponevano questa meraviglia della SEGA, cioè la ITAL GIOCHI di Bologna e la NEW DIGIMATIC di Roma, potevamo vedere anche diverse altre novità.
La prima, concessionaria esclusiva della Nintendo, presentava due giochi di questa casa, uno stile PUNCH-OUT, con due schermi uno sopra l'altro, uno per il gioco vero e proprio e l'altro per le varie indicazioni concernenti il gioco stesso (punteggio, tempo, ecc.), che riproduceva una sfida a braccio di ferro con i più forti colossi del mondo (ARM WRESTLING), mentre l'altro era una atipica variante di tiro al bersaglio per il sistema VS., nel quale bisogna sparare al protagonista del gioco, Mr. Stevenson, per farlo saltare e rimbalzare in aria, così da evitare gli ostacoli (ad alcuni di questi si può anche sparare, fortunatamen-

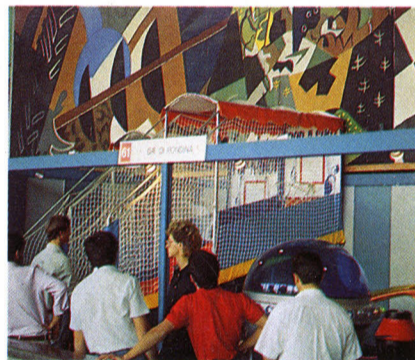
te) e raccogliere i cinque diamanti Black Panther, con cui salvare la vita a sua figlia. Sempre nello stesso stand era esposta una stupenda simulazione del bowling, ALLEY MASTER della CINEMATRONICS, con a quale si può regolare a piacere il proprio tiro grazie ad una particolare levetta a scatto, e l'ultimo tiro al bersaglio (ormai è diventata una tradizione) della EXIDY, CRACKSHOT.

Per finire con l'ITAL GIOCHI, d'ora in poi per poter scegliere tra tanti giochi non servirà più andare in sala giochi: basterà avere a disposizione il "CHOICE 10", un "cassone" che contiene ben 10 videogiochi contemporaneamente con tanto di apposita lista, dalla quale possiamo scegliere il nostro preferito!

Nello stand della NEW DIGIMATIC potevamo invece ammirare altre due novità della SEGA: lo spettacolare e coloratissimo BODY SLAM, simulazione di una sfida di catch femminile a coppie e l'entusiasmente ENDURO RACER, in pratica una versione "enduro" di HANG ON, con dei percorsi tortuosi ed impegnativi, costellati da ostacoli naturali e salti, per superare i quali bisogna imparare a impennare il manubrio (nello stand della ETNA era esposto addirittura il modello con mezza moto, ancora più coinvolgente). Sempre la ditta di Roma aveva SCOOTER SHOOTER, un gioco progettato l'anno scorso dalla KONAMI, ma solo ora portato a termine, nel quale si guida una sorta di biga spaziale, e una trasposizione di un gioco della consolle della SEGA, che vi presentiamo in questo stesso numero di VG, che era arrivato all'ultimo momento, per cui non aveva trovato posto tra i giochi esposti (ACTION FIGHTER, sempre della SEGA).

ENDURO RACER e SCOOTER SHOOTER erano esposti anche nello stand della GECAS di Milano, che presentava anche THE SPEED RAMBLER, prodotto su licenza della TECFRI (ditta spagnola), su licenza della CAPCOM. diffusissimo anche con il nome di RUSH & CRASH: sono i "misteri" della distribuzione italiana.

Altro leit-motiv della mostra era lo sviluppo del filone "quiz": allo stand della NOVARMATIC di Empoli si poteva trovare un secondo set di materie per il GIOCA QUIZ (definito anche QUIZ II) e il nuovissimo FIND OUT, nel quale bisogna indovinare un termine dell'argomento prescelto sapendo solo di quante lettere è composto e chiedendo se tale termine contiene una lettera scelta da noi (pagandola 25.000 punti se è una vocale e un punteggio determinato da una specie di ruota della fortuna se è una consonante), con un numero di tentativi regolabile con uno switch interno.

Altra variante di questo genere era presentata allo stand della ELMAC II di Padova dal sempre vulcanico Tiziano Tredese: il VIDEO QUIZ offre la possibilità di inserire ben cinque pagine di testo (pubblicità o altro) che si inseriscono nel normale ciclo di presentazione del gioco, oltre ad avere alcune materie molto originali quali la "sessuologia".

Sempre alla ELMAC II si trovavano numerosi altri giochi, praticamente quasi tutti quelli già citati in questo articolo prima di OUT RUN, e un'altra novità della KONAMI, JACKAL, nel quale si pilota una jeep che deve raccogliere alcuni commilitoni liberandoli dalle capanne nelle quali sono tenuti prigionieri e quindi trasportarli sino ad un elicottero che li porterà in salvo. Altro gioco di rilievo, presentato dall'ELETTRONOLO di Firenze, era ROAD RUNNER dell'ATARI, nel quale dobbiamo aiutare il velocissimo struzzo nella sua eterna lotta contro WILE E. COYOTE, strutturata in quattro fasi diverse. Come al solito, allo stand della PLAYTRONIC si potevano ammirare gli ultimi prodotti della BALLY: NIGHT STOCKER (BALLY SENTE), nel quale bisogna contemporaneamente guidare con un volante una macchina, che deve raccogliere dei cristalli colorati ed evitare alcune mine, e sparare con una pistola contro i vari alieni che ci minacciano dall'alto, e RAMPAGE (BALLY MIDWAY), divertentissimo gioco nel quale si può giocare in tre contemporaneamente, impersonando la parte dei "cattivi" George, Lizzie e Ralph, rispettivamente una scimmia, un drago e un lupo formato gigante, i quali passano la loro vita a distruggere intere città.

Altri giochi degni di nota erano ATHENA della SNK, nel quale l'eroina di turno deve raccogliere armi e pezzi di armatura lungo il percorso, TRANSFORMER della SEGA, nel quale guidiamo un'astronave che può appunto trasformarsi e BUBBLE BOBBLE della TAITO, il cui protagonista deve racchiudere gli avversari in bolle, per poi farle a un vero canestro, non con un videogioco, ma con un canestro che si può tenere anche in casa: POP-A-SHOT!

Maurizio Miccoli

la ris posta

UN PREMIO DI FEDELTÀ

Carissimi di V.G
Da mesi non vi vedevo più in edicola e cominciavo a pensare che ormai l'unico giornale che mi interessava veramente sarebbe finito miseramente.
Io posseggo un'Intellivision con modulo Lucky e ho comprato VG dal numero 1 (sono stato anche abbonato, poi causa i ritadi delle poste ho preferito comprarlo in edicola).
Sono stato veramente contento del fatto che abbiate pubblicato programmi per Lucky anche se ho capito che probabilmente con la trasformazione del vostro giornale andrete sempre più verso computer attuali abbandonando i vecchi videogiochi e computer.
Io sono rimasto fedele al mio Intellivision, come credo tanti altri, e vi mando il mio record di una cartuccia (pinball, una delle ultime new uscite) non ve ne ho mai spediti perché a me non interessano molto i record, mi piace solo giocare così per passatempo. Probabilmente non lo farò neanche in modo ortodosso e cioè con tagliandi, o cose del genere, comunque se va bene, va bene, altrimenti pazienza.
Avrei diverse domande da farvi. Purtroppo so che sareste nell'impossibilità di rispondermi e quindi vi saluto e ringrazio; sperando che V.G. anche nel nuovo formato continui ad interessarsi delle minoranze, o continuerò a sostenervi acquistandolo.

Saluti
Mauro Spadazzi — Rimini (FO)

Fa sempre piacere ricevere una lettera da un lettore così fedele; noi speriamo che tu continui ad acquistare questa rivista perché ti piace e vale veramente, non per abitudine.
È logico che noi cerchiamo di seguire l'evoluzione dei tempi, prova ne sia questa nuova veste di Videogiochi, ma si può trovare qualche spazio anche per i "vecchietti".
Se leggi nella pagina delle gare vedrai che prossimamente ci sarà spazio anche per il buon vecchio Intellivision: chissà che tra i giochi prescrelti non cada anche il tuo preferito.
Quanto alle domande che avresti voluto farci, possiamo solo dirti che provare non costa nulla: la prossima volta abbi più fiducia!

STORIA DI UN'ESTATE SENZA VITA

La mia estate non ha avuto senso senza il nostro giornale, e ogni giorno che passava era per me come una pugnalata. La mia ansia cresceva di giorno in giorno: l'unico mio punto di luce nell'universo era scomparso ed intorno a me regnava l'oscurità.
Ovunque io andassi, in qualunque edicola, la domanda che rivolgevo era sempre la stessa: "È arrivato Video Giochi?". Purtroppo tutti gli edicolanti rispondevano di no. Ormai la mia speranza era quasi finita quando una voce amica mi fermò e mi disse: "È arrivato proprio questa mattina".
Quel giorno era il più felice di tutta la mia estate. Io vi dico grazie; dico grazie a tutti coloro che lavorano perché questo giornale venga portato alle edicole e che io considero dei benefattori per tutta l'umanità.
Dopo avervi detto come è stata la mia estate senza V.G vorrei porvi alcune domande:
1) The Hobbit è stato tradotto nella versione C 64? E Sherlock?
2) Ho sentito parlare di Missione Impossibile II: è forse il seguito del famosissimo gioco Epyx?

Fabio Costantino
Valentono (VT)

Caro Fabio, sei sicuro di non essere uno zombie di Ghosts'n Goblins, che torna alla luce sbucando dalla terra?
Ci hai veramente preoccupato per il tuo stato di salute durante quest'estate e siamo ben contenti che tu sia "resuscitato".
Scherzi a parte, passiamo alle risposte:
1) Non ci risulta che The Hobbit sia stato tradotto il italiano, né pensiamo che qualcuno lo faccia prima o poi, per semplici questioni di mercato.
Stesso discorso vale per Sherlock e per qualsiasi altro adventure in inglese.
2) È solo una delle tante voci, che poi sono rimaste tali senza alcun seguito.

IMPAZZITO PER VG!

Cara redazione di Videogiochi e computer, tutta la Calabria vi porge i complimenti più vivi per la nuova presentazione della rivista. Per tutta l'estate qui in Calabria tutti i ragazzi possessori di un computer uscivano dalle edicole delusi per la mancanza della loro rivista preferita. Io dapprima pensavo al solito ritardo (maledetto); dopo settimane, circolavano voci che Vigi e C. era fallito, cosa impossibile. Comunque leggevo nelle prime pagine che vi scusavate per il ritardo estivo, da quel giorno i ragazzi non uscivano più delusi dalle edicole, ma più felici di primi con un sorrivo durbans!!!
Vi porgo una sola domanda
POTETE (dico potete) ripubblicare i codici per battere i pugili a Frank Bruno's Boxing (vi scongiuro).

Nicola Filloramo - Reggio Calabria

Caro Nicola, speriamo che tu ti sia ripreso dal tuo attacco di follia e comunque ti ringraziamo per i complimenti.
Evidentemente nei tuoi accessi di pazzia divori letteralmente la tua rivista, altrimenti come spiegare che tu non abbia più il numero 35, sul quale erano riportate le notizie che ti interessano?
Comunque eccoti accontentato, con una seria di codici validi con il nome STE:
Fling Long Chop-BS8N8NMAO
Andrea Puncheredov-AMC1NAK9C
Tribal Truble-FQ6IN9SN9
Frenchie- IKAIIBQN3
Ravioli Mafiosi- INDIIAMOM6
Antipodean Andy- NR7IN9MI4
Peter Perect- ILBIIOKN1

URGENTE!!!

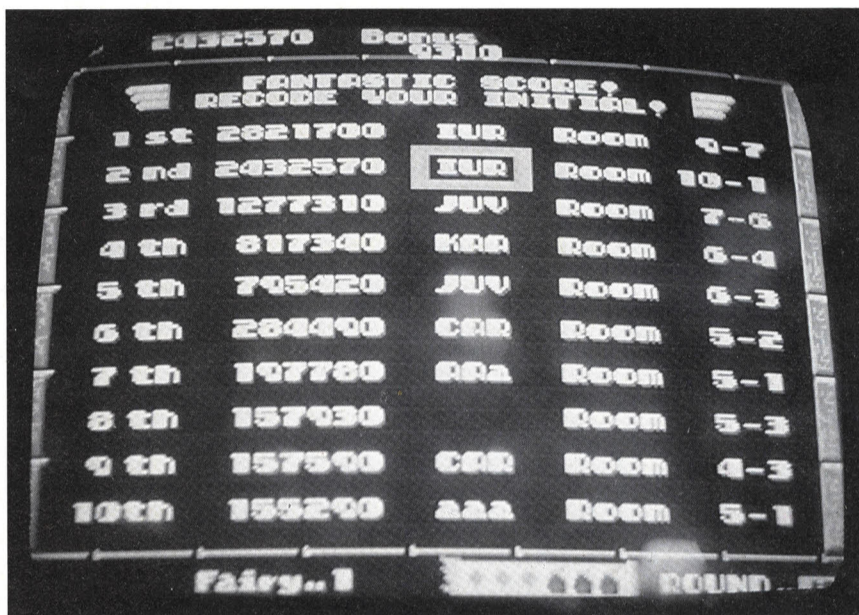
Presto V.G. non puo' attendere

G·A·R·E

Siete tutti pronti? Avete mantenuto in caldo i vostri joystick?
Speriamo proprio di sì, dal momento che per partecipare alle gare che abbiamo preparato dovrete sfoderare tutta la vostra abilità, sino a far diventare roventi i vostri joystick! Due consigli prima di entrare nei dettagli: fatevi un pacco di fotocopie dei tagliandi, così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista, e se avete dei problemi circa le fotografie, procuratevi una macchina con la quale si possa regolare il tempo di esposizione, che deve essere, per motivi tecnici legati al video, 1/15 di secondo o tempi più lunghi (1/8, 1/4 e così via).

COIN-OP: LA SFIDA AI CAMPIONI

Questa gara è dedicata ai fratelli maggiori di quella grande famiglia che è il mondo dei videogiochi: i giochi da bar, detti anche arcade o coin-op, per il fatto che funzionano con una semplice monetina, senza gli impegni di hardware e software che richiedono i giochi da casa. I videogiochi in gara saranno due ogni mese e per ciascuno vi verrà indicato un punteggio minimo di ammissione per poter partecipare. A partire dalla pubblicazione del nome dei giochi saranno concessi due mesi per inviare i record: ad esempio per questo mese il termine di invio dei vostri punteggi è il 31 dicembre 1986, data del timbro postale. Onde permettere la pubblicazione dei nomi dei vincitori sul numero di febbraio di Videogiochi news, verranno comunque considerati validi solo i record pervenuti entro il 10° giorno successivo alla scadenza della gara: ad esempio, per i giochi di questo mese, se pervenisse un record l'11 gennaio, sarebbe posto fuori gara anche se fosse stato spedito il 31 dicembre.
Lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida. Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione, riceveranno un abbonamento a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!
Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare con entrambi i videogiochi!), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO) il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HI-SCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale) nella seconda.
Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori.
In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione. Qui sotto troverete comunque uno specchietto riassuntivo di tutto quanto concerne la gara.
P.S. PER I GESTORI!
Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolamente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica: ditelo al vostro gestore! A buon intenditor, poche parole!

NOME GIOCO	PUNTEGGIO MINIMO D'AMMISSIONE	CAMPIONE DA SFIDARE	TERMINE D'INVIO DEI RECORD	DOCUMENTAZIONE DEI RECORD
SOLOMON'S KEY	500.000 punti	MAURIZIO MICCOLI	31-12-1986	TAGLIANDO 2 FOTO DEL RECORD 1 FOTO VOSTRA
RUSH & CRASH	50.000 punti	DA DESIGNARE	31-12-1986	TAGLIANDO 2 FOTO DEL RECORD 1 FOTO VOSTRA

A CASA: VG GAUNTLET

Questa "singolar tenzone", come indica il termine "gauntlet", si svolgerà sui videogiochi da casa, per consolle e per computer.
Sì, avete letto bene: anche per consolle, grazie alla NBC Italia, che tuttora importa ufficialmente prodotti per l'Intellivision e che prossimamente distribuirà l'ultima nata della Sega.
La gara partirà dal prossimo mese, si svolgerà su alcuni titoli, prescelti per i sistemi più diffusi e avrà la durata di tre mesi. I partecipanti dovrranno documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nell'apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocetta nella casellina "CASA"); in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale, affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'originalità del gioco stesso, presentando nome del gioco e della casa produttrice originale (no alle copie!). Saranno ammessi alla gara tutti i record effettuati entro il 28 febbraio 1987 (farà fede il timbro postale) e comunque pervenuti a VG news non oltre il 10 marzo 1987; i risultati finali saranno pubblicati sul numero di aprile di VGnews, mentre i parziali verranno comunicati di mese in mese.
Per ogni gioco in concorso sarà stilata una classifica dei tre migliori punteggi, che riceveranno fatastici premi. Inoltre il *vincitore* con la maggior anzianità, cioè il cui punteggio è stato spedito prima (farà fede il timbro postale!) vincerà un superpremio che consiste in...
Abbiamo stuzzicato la vostra curiosità, vero? Per il momento vi daremo ancora solo un suggerimento: cominciate ad allenarvi sui "giochingara Jackson": saranno sicuramente tra quelli prescelti per la gara! Ecco un primo schema riassuntivo:

NOME GIOCO	SISTEMA	TERMINE D'INVIO DEI RECORD	DOCUMENTAZIONE DEI RECORD
STARQUAKE	CBM 64	28-2-1987	TAGLIANDO 2 FOTO DEL RECORD 1 FOTO VOSTRA
TRIZONS	C 16	28-2-1987	TAGLIANDO 2 FOTO DEL RECORD 1 FOTO VOSTRA
DISC WARRIOR	MSX	28-2-1987	TAGLIANDO 2 FOTO DEL RECORD 1 FOTO VOSTRA

RECORDS' GALLERY

Avete realizzato qualche record strabiliante in un videogioco, da casa o da bar, che non è in gara? Questo è lo spazio per voi: mandateci una foto del record e una vostra e le pubblicheremo entrambi. Come sempio, il solito record del solito IUR al solito SOLOMON'S KEY: cosa aspettate a batterlo?

TUTTO news

SEGA MASTER SYSTEM:

una nuova consolle per un "MEGA" divertimento!

La NBC Italia, tuttora distributrice di cartucce per l'Intellivision, ha annunciato che entro il mese di novembre commercializzerà anche in Italia una consolle della terza generazione, prodotta da un colosso del settore, la SEGA.
Si tratta di una clamorosa inversione di tendenza, che pare si esprima già in tutta la sua evidenza in Giappone e in USA: chi vuole solamente giocare non sa che farsene di un complesso computer per programmare.
Un altro motivo potrebbe essere quello che la professione del programmatore è un po' in crisi anche per colpa dei pirati?
Non spetta a noi dirlo, la situazione si evolve da sola.
Intanto noi prendiamo atto di questa nuova consolle e vi diamo qualche cifra che sicuramente vi farà venire l'acquolina in bocca: 128 K di RAM e altrettanti di ROM; possibilità di utilizzare sia cartucce tradizionali ("MEGA CARTRIDGE") con la fantastica capacità di memoria di un Megabyte, sia le rivoluzionarie "SEGA CARD", da 256 K, della grandezza di una tradizionale carta di credito.
Tutto ciò si concretizza in una grafica e una giocabilità degna dei migliori videogiochi da bar; se poi si considera il fatto che la Sega è una delle principali case produttrici di coin-op, non ci si può aspettare altro che una serie di stupende trasposizioni: in catalogo ci sono già Hang-on, Choplifter, Fantasy zone, My hero e Teddy boy, per citare i più noti. Con alcune cartucce, oltre al gioco normale esiste la possibilità di ricostruirsi il gioco stesso secondo i propri gusti: ad esempio, in World GP possiamo creare qualsiasi tipo di tracciato, per mettere alla prova le nostra capacità come piloti di formula 1. In dotazione vengono forniti due mini-joystick, corredati ciascuno da due pulsanti, ma come accessorio opzionale si può avere la LIGHT PHASER, una pistola a raggi infrarossi, che si può utilizzare con una cartuccia che fornisce un poligono di tiro, un tiro al piattello e una sorta di safari. I prezzi?
La consolle viaggia intorno alle 300.000 lire, mentre le cartucce supereranno sicuramente le 50.000 lire; ma date un'occhiata alle foto!

AGGIUDICATI I PREMI DI COMPUTER PLAY '86

Per la prima volta al mondo un calcolatore gioca a scopa (e bene!). Il merito è di un programmatore siciliano, Tommaso Palermo, che con il software "Scopone scientifico" per Commodore 64 ha vinto il primo premio di Computer Play '86, giunto quest'anno alla sua quarta edizione.
Il gioco, oltre ad essere originale, è una simulazione assolutamente fedele dello scopone; il calcolatore può impersonare uno, due o tre giocatori, con tanto di battute e commenti di rito appropriati a ogni calata di carte, mentre per battere la coppia elettronica bisogna essere dei veri esperti di premiere, ori e sparigli.
Gli altri quattro premiati quest'anno sono stati "Detective" di Enrico ed Attilio Ragaini, "Five Races" di Marco Boria e Luca Nosotti, "Il tesoro del dragone" di Michele Di Lullo e "Basket N.B.A." di Marco Becca e Andrea Bianchini.
"Detective" è un gioco di avventura per CBM 64, dove il protagonista deve scoprire un assassino attraverso il collegamento a diverse banche dati.
"Five Races", tramite un Apple II, ci cala nel losco mondo delle corse dei cavalli: i giocatori sono manager che, con l'unico obiettivo di fare soldi, comprano e vendono purosangue e fantini, li drogano, e corrompono persino la giuria.
"Il tesoro del dragone" è un bel videogame d'azione classico per Spectrum, particolarmente curato nella parte grafica, di animazione e di sonoro.
"Basket N.B.A." infine simula con un realismo assoluto un campionato di pallacanetro: i giocatori, ai quali è richiesta una buona conoscenza del settore, oltre a comporre le squadre da far scendere in campo in base alle diverse caratteristiche dei cestisti, possono anche intervenire con ordini differenti durante la partita.
Il programma primo classificato vince un buono acquisto del valore di 1 milione di lre, messo a disposizione della catena Bit Shop Primavera, mentre agli altri quattro pari merito vanno buoni per 500.000 lire ciascuno.

I GIOCHI PER LA CONSOLLE SEGA

BLACK BELT
Un maestro di karate giapponese deve sconfiggere numerosi nemici per poter riabbracciare la propria fidanzata. Un fantastico gioco che ti porterà nel misterioso mondo dei dojo giapponesi.

FANTASY ZONE
È il gioco dell'irreale dove i bellissimi colori del SEGA SYSTEM sono valorizzati al massimo. Volerai attraverso mondi pericolosi schermo dopo schermo, cercando di portare la pace.

WORLD GP
La formula 1 entra in casa vostra: con questo gioco potrete partecipare al campionato mondiale su tracciati conosciuti oppure disegnare con la vostra fantasia il vostro circuito.

CHOPLIFTER
A bordo di un elicottero da guerra corri a salvare i tuoi alleati tenuti in ostaggio dalle forze nemiche: uno stupendo gioco a tre dimensioni.

TUTTO news

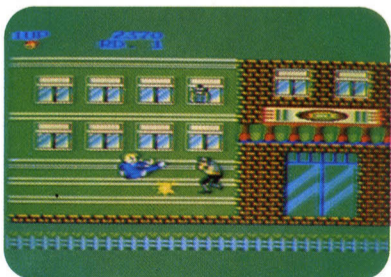
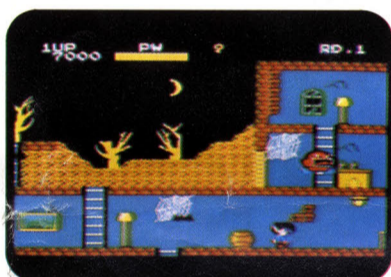
ACTION FIGHTER
Entra nel mondo dello spionaggio da protagonista: ti verranno affidate cinque missioni, tutte pericolosissime, ma avrai l'equipaggiamento dei grandi agenti segreti.

MARKSMAN SHOOTING-TRAP SHOOTING-SAFARI HUNT
Questa casetta contiene tre giochi: tiro al piattello, poligono di tiro, safari. Avvalendosi di una grafica stupenda ti sembrerà veramente di avere in mano una pistola con cui sparare ai bersagli.

ASTRO WARRIOR-PIT POT
Il primo dei due giochi è una battaglia spaziale e tu sarai l'unico che potrà salvare la galassia dalla cattiveria delle forze imperiali della STELLA DIABOLICA.

Il secondo gioco ti porterà in un fantastico castello dove dovrai salvare la tua bella principessa, non senza aver prima trovato i tesori che si nascondono nei meandri del castello PIT POT.

HANG ON
Si tratta di una gara motociclistica a tre dimensioni. È il formato familiare del gioco che sta dominando nelle sale giochi.

TRANSBOT
Sconfiggi la sete di potere di DALAUS, un potente computer che sta invadendo il tuo pianeta. Potrai farlo, dal momento che possiedi un robot in grado di trasformarsi in sei diversi armi da combattimento potentissime.

MY HERO
Una banda di teppisti ha rapito la tua ragazza, per cui dovrai vedertela con lanciatori di coltelli, feroci bulldogs e affrontare tantissimi pericoli prima di giungere ad affrontare il capobanda; ma tutto questo non ti spaventa, perché tu sei un campione di Kung Fu.

GHOSTHOUSE
Recupera il tesoro di famiglia che si trova nella villa del conte DRACULA, ma stai attento, quella casa è piena di insidie e l'impresa non sarà facile.

TEDDY BOY
Addentrati in un labirinto da incubo dove saltano fuori coccinelle, chiocciole e tanti altri piccoli animaletti. Ma stai attento ad evitare lo sgradevole DEN DEN, una testa di drago azzannatrice, o sarai costretto a risvegliarti nella realtà.

F 16 FIGHTER
È un simulatore di volo tra i più completi che si siano mai visti in un videogame. Possiede tutte le reali funzioni del vero F 16 FIGHTER il noto aereo da combattimento statunitense, il quale se la dovrà vedere con i MIG 25, caccia sovietici velocissimi.

VIDEO BAZAR

Vendo Philips VG-8010 (MSX) + Quick Disk + espansione 48KRAM + 3 dischi 2.8" con alcuni programmi: Hyper Sport 2, Circus Charlie, Atletic Land, Road Fighter, Yie ar Kung Fu, Tennis, Ping Pong (by Konami), ecc. L. 500.000 trattabili. Telefonare ad Andrea Vecchio - Tel. 011/493323 - Via Verdi 18 - Venaria (TO) - Pomeriggio

Vendo Videopac G 7000 con 12 cassette. Telefonare ore pasti a Schiavini Luca - Via Bisi, 8 - 44042 Cento (FE) - Tel. 051/903718

Vendo Base Intellivision + 10 cartucce L. 500.000 trattabili. Quasi nuovo e in buono stato. Maestrelli Paolo - Via Paolo Pozzo, 10 - Mantova - Tel. 0376/372595 Ore 20.00.

Vendo Spectravideo 728 MSX + Registratore + istruzioni in Italiano + Joystick - nuovo e perfettamente funzionante - imballo originale - a L. 650.000. Telefonare dalle 20.00 alle 21.00 a Giorgio Cuppini - Piazza Greco, 10 - Milano - Tel. 02/6892148

Vendo causa militare base Mattel Intellivision 1 anno e mezzo di vita + 14 cartucce (tra cui Q* Bert, Super Calcio, Donkey Kong Jr., Super Cobra, Tutankham ecc...), scatola d'imballo e istruzioni originali, a L. 450.000. Il tutto in perfetto stato. Trucco Gianni - Via Cavour, 32 - Montà d'Alba (Cuneo) 12046 - Tel. 0173/97131. Tutti i giorni tranne Sabato e Domenica.

Vendo al miglior offerente computer commodore VIC 20 + imballaggio, cavetti, manuale (originali), + numerose cassette + cartuccia Visible Solar System. Massimiliano Atonna - Via Vittorio Veneto - 33089 Villotta di Chions (PN) - Tel. 0434/630170.

Vendo Commodore 64 con registratore, 20 floppy-disk - stampante - floppy - 30 nastri software (Utility e video game) L. 1.200.000 - Pasquale Pellegrino - Via Capellina - 10100 Torino - Tel. 481808 dopo ore 21.

TRIZONS

Produttore: Bubble Bus
Distributore J. Soft Compilation
Sistema Provato: Commodore C16
Prezzo: L. 8.000 In edicola

Allarme, allarme! Dopo Visitors un nuovo attacco minaccia la terra. I TRIZONS, micidiali creature spaziali dalle forme più incredibili, hanno invaso molte sezioni del nostro pianeta con il principale scopo di contaminare la terra e adattare l'atmosfera a una loro futura invasione.
Fortunatamente esiste la vostra astronave a fondo piatto che decolla immediatamente per scongiurare questa nuova minaccia spaziale che non prevede alcuna replica.
TRIZONS è un gioco originale, realizzato in Inghilterra da Richard Clark per la Bubble Bus.

IL GIOCO
Per comodità operative il comando ha suddiviso l'area contaminata in varie zone da 'ripulire'. Così, dopo aver premuto il pulsante di fuoco, un messaggio su uno schermo coloratissimo vi avverte che state entrando nella prima zona.
Subito appare la vostra astronave al centro dello schermo pronta ad affrontare i vari nemici.
Il gioco ha uno scrolling orizzontale da destra verso sinistra. Il vostro mezzo è dotato di un'arma a sparo continuo e può muoversi nelle quattro direzioni mentre i nemici avanzano sempre da destra verso sinistra.
I nemici vi attaccano nei modi più svariati. A volte avanzano in formazione, altre volte in ordine sparso oppure zig-zagando. Inoltre i TRIZONS non sono degli sprovveduti e così si sono presentati all'appuntamento armati di pericolosi lancia mine spaziali.
Un problema in più per voi perché questi ordigni oltre a essere mortali sono difficilmente intercettabili dal vostro lancia missili.

LO SCHERMO
La vostra astronave ha una linea molto aerodinamica anche se un po' panciuta.
Lo scenario del gioco occupa quasi tutto lo schermo. Sullo sfondo potete distinguere il profilo di città e montagne. Lo scrolling verticale sul terreno di alcune linee aumenta la spettacolarità e l'effetto dell'animazione.
La parte alta dello schermo è occupata da varie informazioni. Da sinistra a destra sono indicati il punteggio, il numero di astronavi (inizialmente 5) e l'energia. Infine la barra all'estrema sinistra vi indica il numero di TRIZONS che siete riusciti a eliminare. Quando

la barra ha raggiunto la lunghezza della parola FORCE potete prepararvi ad affrontare la prossima zona.

IL PUNTEGGIO
Il metodo più semplice e immediato per far punti è quello di fare strage di astronavi nemiche, che valgono fino a 50 punti. Senza sembrare troppo mercenari il nostro obiettivo principale è naturalmente quello di far più punti possibili. Non bisogna dimenticarsi però dell'invasione e delle varie zone da liberare. Così il vostro lavoro viene premiato e al termine di ogni zona guadagnate un bonus corrispondente all'energia che vi è rimasta e un ulteriore premio di 1000 punti moltiplicato per il numero della zona liberata. Visto che la difficoltà aumenta gradualmente guadagnate un'astronave ogni 10000 punti. Al termine di ogni partita vi apparirà lo schermo principale indicante l'ultimo punteggio realizzato ed il migliore finora ottenuto.

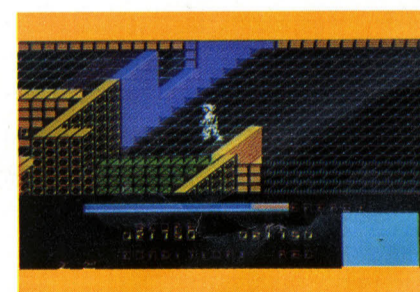
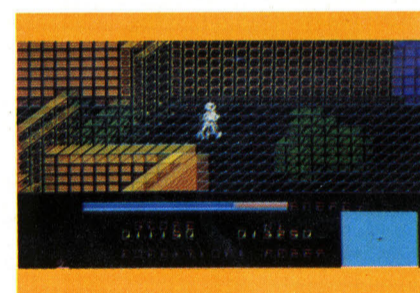
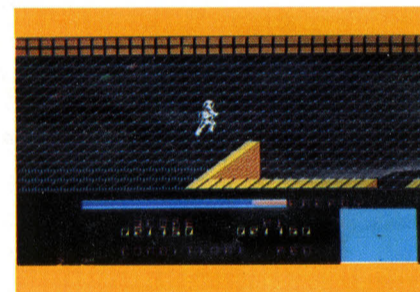
CONSIGLI
Per un shoot'm up i consigli sono praticamente inutili dato che prontezza di riflessi e colpo d'occhio sono le doti principali richieste da questo tipo di gioco.
Comunque qualche suggerimento possiamo darvelo. Spostatevi principalmente in linea orizzontale mentre avanzate per evitare le mine. La posizione migliore è sicuramente quella al lato sinistro dello schermo. Quando i nemici vi attaccano in formazione allineata fate in modo di trovarvi in linea con il capo squadriglia. In questo modo riuscirete a eliminarli tutti senza difficoltà. Evitate che i nemici si avvicinino troppo e quindi fate in modo di colpirli appena appaiono nello schermo. Non dimenticatevi che ogni zona è "vigilata" da astronavi di vario tipo e sempre più impegnative. Per esempio nel quarto livello troverete delle micidiali X ondeggianti.
Infine, l'ultimo particolare da non sottovalutare, è che per terminare una zona, e passare a quella successiva, dovete eliminare tutti i nemici e quindi non ha importanza il tempo che riuscirete a resistere.

DISC WARRIOR

Produttore: Alligata
Distributore J. Soft Compilation
Sistema Provato: MSX
Prezzo: L. 8.000 In edicola

DISC WARRIOR è un'avventura chiaramente ispirata a TRON e l'Alligata, la Lacoste delle software house, si è impegnata al massimo riuscendo a ottenere risultati strabilianti nella grafica in perfetta sintonia con quella realizzata dalla Walt Disney.

IL GIOCO
L'obiettivo della missione è distruggere la CPU del computer ormai andato fuori di testa e diventato minaccioso per tutta l'organizzazione.
Per ottenere questo risultato il guerriero deve esplorare le varie zone che formano l'interno del computer, assemblare la super-bomba e raccogliere le parti della chiave principale indispensabili per la distruzione finale.
L'avventura inizia quando il Disc Warrior si materializza nella prima zona proprio sopra uno speciale teletrasportatore. L'accoglienza non è delle migliori, e dovete subito affrontare androidi, robot a forma di cane e sfere mortali, tutti generati dalla follia criminale dei microprocessori del computer.
Fortunatamente il DISC WARRIOR ha con sè l'arma giusta per difendersi: lo speciale disco/boomerang elettrificato ad alta potenza capace di disintegrare qualsiasi oggetto che urta. Proprio questa speciale arma vi permette di avere un po' di tranquillità durante la ricerca.
Un altro aiuto potete riceverlo dagli speciali teletrasmettitori di particelle che trasportano il guerriero da una zona all'altra oppure utilizzando gli speciali ascensori che permettono di superare le mura che delimitano le varie zone.
Purtroppo avete una sola possibilità perché in questo gioco potete contare su una sola vita. Una volta esaurita l'energia la vostra missione avrà termine e il vostro obiettivo fallito.
Le zone, oltre ad avere una spettaco-

lare grafica tridimensionale, contengono trabocchetti mortali, come barriere e campi di forza che vi riducono l'energia.

LO SCHERMO
La parte inferiore dello schermo contiene informazioni molto utili durante la missione.
Una barra indica il livello d'energia a disposizione, il tempo che vi manca prima di raggiungere l'obiettivo stabilito e lo status in cui vi trovate: Gre-

en, Amber, Alert, Red (Green = tutto OK. Red = vi manca poco prima di "schiattare"). Infine, sotto questi dati vi vengono indicati gli oggetti raccolti.

PUNTEGGIO
Alla fine del gioco vi viene comunicato un rapporto sulla percentuale dell'avventura risolta e sul numero delle zone visitate oltre al punteggio massimo raggiunto.
Per incrementare quest'ultimo dovete darvi da fare con il vostro disco boomerang per eliminare il maggior numero di nemici, anche se il "ricavato" (dai 50 ai 350 punti) non è paragonabile a quello che si ottiene raccogliendo un oggetto (10.000 punti).

CONSIGLI
Vi possiamo dire che le zone sono ben 26 e non sarà sempre facile trovare il modo per avanzare e raggiungere una nuova. In molti casi potete utilizzare il teletrasportatore, in altri gli ascensori. Molte volte il muro nasconde porte che possono essere attraversate grazie alle tre speciali chiavi colorate sparse in tutto il percorso.
Molto utili sono anche le piccole celle energetiche che vi aumentano la barra d'energia velocemente.
Tenete sempre presente che gli oggetti principali da recuperare sono le 5 parti che formano la chiave principale e quelle per l'assemblaggio della superbomba. Senza queste, ogni vostro sforzo sarà vano, anche perché non potete rimanere all'infinito a sparare dischi agli alieni senza distruggere la CPU, operazione da portare a termine entro un certo limite di tempo. Molto pericolose sono le speciali barriere di forza e i pavimenti elettrificati. Molto utili sono anche le speciali sovrascarpe di gomma. Queste e i due componenti che costituiscono lo speciale radar sono abbandonati lungo il percorso. Per concludere, l'energia diminuisce con i campi di forza oppure quando il Disc Warrior viene colpito dai proiettili nemici, ma aumenta con il tempo se riuscite a evitare di urtare qualcuno di questi imprevisti.

STARQUAKE

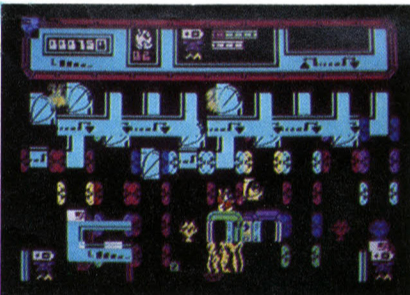
Produttore: Bouble Bus
Distributore J. Soft Compilation
Sistema provato: CBM 64
Prezzo: L. 8.000 In edicola

Realizzato inizialmente per lo Spectrum da Stephen Crow, il programmatore di Wizard's Liar, STARQUAKE ha vinto il Golden Joystick Award, premio assegnato annualmente ai videogiochi più meritevoli e quindi recentemente è stato tradotto per il Commodore 64 da Nick Strange. Questa nuova versione è più impegnativa, ha un'animazione migliore e il droide protagonista ha un espressione più simpatica.
STARQUAKE è un'arcade-adventure dall'ottima grafica, con un'eccezionale giocabilità e soprattutto un divertente utilizzo di oggetti e personaggi.
Se queste caratteristiche non vi bastano, pensate che il gioco ha anche uno sviluppo di ben 512 schemi e ogni volta è sempre diverso.

IL FATTO
Tutto ha inizio quando dallo spazio

giunge questo messaggio "Un nuovo instabile e non certo dal punto di vista politico, pianeta è stato localizzato nei pressi di un 'Black Hole' (buco nero)"
Gli studi e le ricerche degli scienziati hanno rilevato che se il centro non verrà ricostruito in fretta garantendo un saldo e definitivo assetto, il pianeta esploderà causando un altro BIG-BANG o terremoto stellare o "starquake", con la conseguente distruzione totale dell'universo.
La missione è suicida e tutti gli eroi conosciuti, sia terrestri che meccanici, si sono rifiutati di andare incontro a una morte sicura. L'unica speranza di salvezza è così offerta dal B.L.O.B. (Bio-Logical Operated Being), un particolare droide dalle dimensioni ridotte forse meno abile di altri, ma abbastanza stupido e incosciente per accettare con entusiasmo un simile compito.

L'INIZIO
In compagnia di una fondamentale guida all'universo, il B.L.O.B. si accinge ad atterrare con la sua astronave sul pianeta. Il computer di volo inizia a trasmettere un messaggio:
"Contatto imminente. Preparatevi per la missione Starquake."
CRASH... BANG... SMASH
"Touch down. Computer malfunction Malfunnythinkin..."
Qualcosa non deve essere andato per il verso giusto e infatti il B.L.O.B. si trova sulla superficie del pianeta nei pressi dei rottami dell'astronave e il suo temperamento audace e incosciente inizia a vacillare di fronte a quel tremendo impatto.

LA MISSIONE, IL PIANETA, I NEMICI E... TUTTO IL RESTO
Il pianeta ha una complessa struttura a labirinto costituita da ostacoli naturali come gallerie, caverne, cunicoli e rocce. Come se non fossero sufficienti queste asperità, è popolato da alieni dalle forme più strane.
Il vostro B.L.O.B. inizia la sua avventura armato di un raggio mortale per le creature aliene. Può solo camminare e generare delle effimere piattaforme che gli permettono con difficoltà di risalire. Questo metodo comunque è valido per delle brevi ascese; per i lunghi spostamenti è consigliabile utilizzare delle speciali piattaforme (SPACE HOPPER) simili a dei tappeti volanti, che trasformano il B.L.O.B. in una specie di cavalletto spaziale e che gli danno anche un'arma più potente.
Se con questo speciale mezzo di trasporto è più facile e sicuro muoversi, è praticamente impossibile raccogliere i pezzi del centro del pianeta ed entrare nelle porte oppure nelle piramidi. Una volta raccolta, la speciale

piattaforma può essere abbandonata in una delle speciali postazioni sparse in tutto il pianeta. Un altro mezzo di trasporto è il sistema di teletrasporto o TELEPORT. Ogni cabina è riconoscibile per le speciali antenne sul tetto (la prima la trovate in fondo al primo crepaccio). Entrando in una di queste cabine vi viene comunicato il suo codice e quindi potete spostarvi velocemente in un altra caverna digitando il codice corrispondente.
La maggior parte degli oggetti che incontrate sono equipaggiamenti di riserva, che riforniscono di energia il vostro B.L.O.B. e i suoi accessori. Il joystick invece vi fa guadagnare una nuova vita.
Lo speciale lasciapassare o FLEXIBLE THINGYDOOS vi permette di accedere alle piramidi (PYRAMID OF CHEOPS) contenenti 4 possibili pezzi di centro del pianeta. Altre porte speciali (SPACE LOCKS) richiedono chiavi triangolari mentre le porte di sicurezza possono essere superate sempre con il lasciapassare flessibile.
Altre caratteristiche sono i passaggi segreti che vi permettono di attraversare le pareti, gli speciali ascensori anti-gravità, utilizzabili quando non si hanno le piattaforme fisse e i passaggi bloccati da trappole eliminabili con un salto. In altri punti dovete fare attenzione ai campi di forza intermittenti e mortali generati da speciali elettrodi.

ALCUNI CONSIGLI
Per completare STARQUAKE e salvare l'universo potete utilizzare una incredibile varietà di strategie.
Il primo consiglio è quello di disegnare la mappa annotando la locazione

delle varie teleporte con i relativi codici, delle serrature, delle piattaforme e dei passaggi segreti.
Il centro del pianeta è formato da 9 pezzi anche se quelli sparsi sul pianeta sono più numerosi. Recatevi il più presto possibile al centro per verificare quali sono gli oggetti da raccogliere ed evitare così un lavoro inutile.
Fondamentali sono i lasciapassare che vi permettono di entrare nelle piramidi e avere l'accesso ad altre porte di sicurezza. Posizionate il B.L.O.B. sopra la piramide e spostate la leva in avanti. Una volta all'interno scambiate gli oggetti inutili con eventuali pezzi del pianeta. Per depositarli al centro è sufficiente raggiungere lo schermo che si trova sulla destra di quello con le tre torri. Se il pezzo o i pezzi sono quelli giusti si sistemeranno automaticamente. Fate attenzione a quando vi lasciate cadere a peso morto nei cunicoli perché potreste infilzarvi in qualche ostacolo mortale e soprattutto non rimanete senza energia per le piattaforme in qualche buca o in fondo a qualche cunicolo.
Molto difficile è difendersi quando generate le piattaforme quindi utilizzate il più possibile quelle fisse. Evitate di utilizzare gli oggetti-energia quando siete al massimo con i livelli. Sprechereste energia vitale che potrebbe esservi utile più avanti.
Per superare le Smash Trap è sufficiente salire di poco con la piattaforma e quindi lasciarsi cadere. Per ora è tutto, buona fortuna e.... che il joystick sia con voi!

il gioco del mese

RUSH & CRASH

(CAPCOM 1986)

S.P.Q.C.!
Se il prode Gallo Asterix (protagonista tra l'altro di un videogioco della Melbourne House, presentato al PCWS di Londra di settembre e da noi recensito in questo stesso numero di VG, essendo già giunto in Italia) sbeffeggiava i romani, dicendo che le scritte dei loro stendardi, S.P.Q.R., significavano "Sono Pazzi Questi Romani", noi, dopo aver subito le angherie dei vari VULGUS, 1942, GHOSTS'N GOBLINS e GUN SMOKE, alla vista di questo ennesimo prodotto della perfida mente dei programmatori della Capcom, non possiamo che esclamare furibondi: "Sono Pazzi Questi Capcomiani!" Infatti questo RUSH & CRASH, che si può trovare anche con il nome THE SPEED RUMBLER, è totalmente diverso dai suoi predecessori, eppure riesce a mantenere, se non lo accentua, il grado di alta difficoltà che caratterizza i giochi "made in Capcom".

IN VIAGGIO VERSO "ZAP TOWN"

Veniamo dunque al lungo antefatto della vicenda, in cui saremo presto molto coinvolti, che possiamo vedere prima di iniziare il gioco vero e proprio, non appena introduciamo la nostra monetina nella gettoniera: viene inquadrato uno spiazzo, all'incrocio di alcune strade di una piccola cittadina, nel quale un mucchio di gente sta passeggiando tranquillamente. All'improvviso c'è un fuggi-fuggi generale e tutti si rifugiano nei vari edifici che costeggiano le strade, ma questo non serve a molto: arrivano alcune macchine a tutto gas, che inchiodano davanti alle porte degli edifici e dalle quali scendono dei tipi armati fino ai denti, i quali entrano nelle case e rapiscono donne e bambini.

Una partenza con "sgommata" collettiva, e l'ultima macchina lancia all'interno di un edificio una freccia con un messaggio; a quel punto arriva la macchina del nostro eroe, che si precipita subito nella casa a leggere la missiva:

"IN THE 21 CENTURY THERE IS A TERRORIST GROUP THAT ATTACKS SMALL TOWNS.
WITH ONLY 24 HOURS LEFT, YOUR GOAL IS TO FREE YOUR FAMILY AND BRING PEACE BACK TO YOUR HOME TOWN."
(firmato ZAPPER).

Il tutto significa in pratica: "Nel ventunesimo secolo c'è un gruppo terroristico che attacca le piccole città. Ti sono rimaste solo 24 ore per liberare la tua famiglia e per riportare la pace nella tua città".

Se quanto detto chiarisce la situazione, però sinceramente non ci pare molto plausibile come messaggio da parte di terroristi.

Forse la traduzione dal giapponese non è stata molto precisa, dato che si potevano dare le medesime informazioni in maniera più aderente alla situazione, con un messaggio simile a questo:

"Siamo il gruppo terroristico 21° SECOLO. Se vuoi rivedere la tua famiglia e ottenere la pace, hai 24 ore di tempo per attraversare il nostro territorio e giungere a ZAP TOWN per batterti col nostro campione". Ma non perdiamo tempo in chiacchiere, visto che questo scorre veloce ed inesorabile!

Il nostro viaggio verso ZAP TOWN è suddiviso in 6 fasi, per ciascuna delle quali abbiamo a disposizione 4 ore di tempo (che nel gioco in realtà corrispondono a circa 4 minuti); se non riusciamo a terminare in questo tempo una fase, compare la scritta "TIME OVER", perdiamo una vita e veniamo ributtati brutalmente all'inizio della fase, indipendentemente dal punto che avevamo raggiunto.

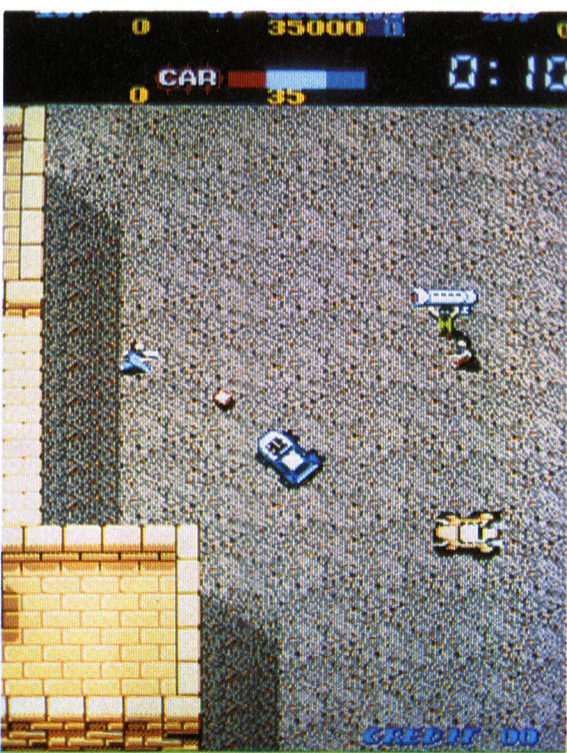
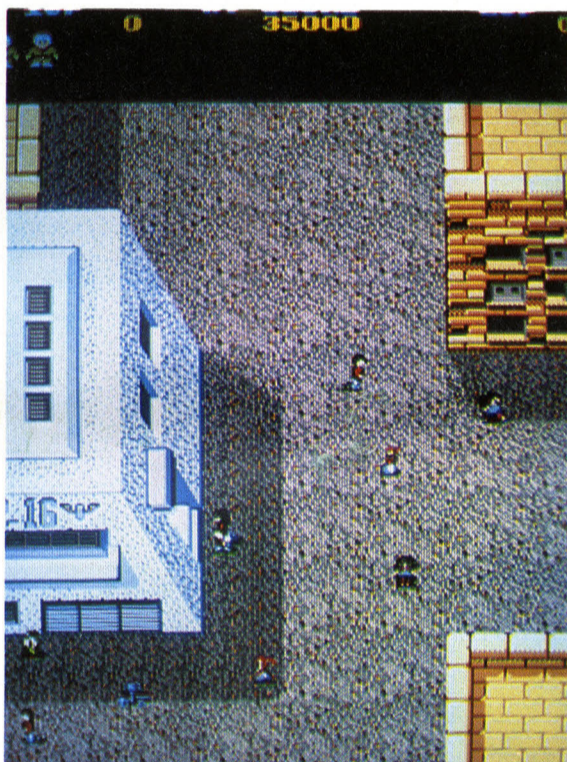
Ogni fase è suddivisa in tante "tappe", anche se queste non sono delimitate "fisicamente", per cui ogni volta che perdiamo una vita dobbiamo ripartire dall'inizio della tappa in cui ci troviamo, oltre a per-

dere 5 secondi.
Il protagonista del gioco è un bellicoso omino armato di mitragliatrice, che spara solo nelle direzioni permesse dal joystick (cioè quattro o otto), e se viene colpito da un qualsiasi colpo o avversario, muore immediatamente, mentre se è a bordo della sua fiammante macchina blu, può sparare praticamente in tutte le direzioni, dato che questa può esibirsi in spettacolari "derapate" (anzi, è più difficile procedere con una traiettoria rettilinea, piuttosto che con una tutta a sbandate), e può assorbire qualsiasi colpo sino a quando l'apposita linea di energia (contrassegnata dalla scritta "CAR") non giunge nella zona rossa.
Una volta in rosso la linea d'energia, la macchina prende fuoco, si ode il rumore di una sirena e abbiamo solo qualche frazione di secondo per proiettarci fuori dalla macchina, prima che questa esploda, schiacciando uno dei due pulsanti a nostra disposizione (l'altro logicamente serve per sparare).
Quindi, anche se la macchina è molto più ingombrante dell'omino da solo, è preferibile usarla sempre, stando pronti a catapultarci fuori (lo possiamo fare in qualsiasi momento, anche se non siamo in pericolo e possiamo usare lo stesso tasto anche quando siamo a piedi, per fare delle capriole e muoverci più velocemente), specie quando siamo in prossimità di certi particolari ostacoli, tanto micidiali che distruggono all'istante anche la macchina.

HELP!

Altro particolare in favore dell'uso della macchina è che solo in questa maniera si possono utilizzare gli aiuti ottenibili colpendo le casupole contrassegnate dalla scritta "help" e raccogliendo l'omino che ne fuoriesce, tenendo in mano il simbolo dell'aiuto che può fornire: ci sono cinque tipi di aiuto, alcuni dei quali si possono ottenere più volte; se non si perde mai la macchina, arrivati ad un certo punto di saturazione, tutti gli aiuti successivi ci danno solo 2.000 punti. Alcuni aiuti, una volta raccolti, vengono visualizzati sullo schermo, vicino alla linea di energia: il cannone, che si può prendere due volte e che incrementa il nostro potere di fuoco, il martello, che serve probabilmente per avere più potere negli scontri, subendo meno danni, e la chiave inglese, che si può raccogliere due volte, che ci ripara buona parte dei danni subiti, ridandoci un po' di energia.
Non vengono invece segnalati sul video la velocità (SPEED) e la croce rossa, che ci reintegra totalmente la linea di energia.

I TERRORISTI, FASE PER FASE

Dopo aver visto gli "amici" passiamo ora ai nemici, gli agguerritissimi terroristi, che ci affrontano apertamente, con ogni mezzo possibile: i primi ad affrontarci sono a bordo di macchine simili a quelle che hanno rapito i nostri familiari, le quali hanno la particolarità di possedere dele corna retrattili sul muso (attenzione agli scontri frontali, dunque!) e di richiedere diversi colpi prima di esplodere; poi ce ne sono una manciata a piedi che ci sparano dalle finestre dei palazzi lungo la strada o al riparo di alcune latte di benzina (riguardo queste, se sono blu sono indistruttibili, ma se ricevono una botta diventano rosse e possono così essere eliminate con due colpi).
Proseguendo nel cammino della prima fase (PEACE VILLAGE), cominciamo ad incontrare i mezzi pesanti: camion normali, che a volte rimangono fermi e a volte cercano di intercettarci lungo una linea orizzontale o verticale, e alcuni camion corazzati, armati di tre cannoni, che richiedono una decina di colpi per essere eliminati.
A circa metà della fase dobbiamo fermarci un attimo per far aprire un gigantesco portone, anche se per fortuna non dobbiamo fare niente di particolare per ottenere ciò. Più avanti ancora troviamo delle rotaie, sulle quali si muovono dei carrelli che portano delle bombe, che possiamo far saltare tranquillamente, oppure un cannone, che è invece indistruttibile, per cui bisogna passarlo avendo molta velocità. In tutte le fasi arriva un punto critico, vicino alla fine, nel quale si accentua l'attacco dei nemici e contemporaneamente lo "scroll" dello schermo (dal basso verso l'alto) avanza automaticamente ed inesorabilmente: se ci troviamo in difficoltà non possiamo fermarci e tornare indietro (anche se di poco), ma veniamo "spinti" in avanti, in bocca ai nemici. Ultimo tipo di ostacolo che incontriamo prima della fine è un lanciamissili, che ci tira contro tre colpi saettanti alla volta.

Si ringraziano per la collaborazione:
ABEL - V. F. Aporti, 12 - MI GECAS - v. G. B. Moroni, 37 - MI

Giunti finalmente all'agognata meta, ci viene gettato un pontone per accedere alla fase successiva.
Prima di proseguire nella lotta, però, riceviamo i giusti festeggiamenti, con tanto di parata e musica trionfale, mentre compaiono sullo schermo le seguenti scritte:
NICE RUN!!
PEACE VILLAGE FINISHED
LAP TIME..., dove viene indicato il tempo impiegato per finire la fase, in base al quale viene accreditato un bonus secondo la seguente tabella:

3.00 - 3.59	0 punti
2.30 - 2.59	1.000 punti
2.00 - 2.29	2.000 punti
1.45 - 1.59	3.000 punti
1.30 - 1.44	4.000 punti

Non abbiamo mai visto realizzare dei tempi inferiori, per cui non vi sappiamo dire niente riguardo i bonus superiori; comunque, in generale conviene cercare di prendere tutti gli HELP da 2.000 punti, se vogliamo incrementare il nostro score (gli avversari non dispensano dei gran punteggi), piuttosto che cercare di arrivare alla fine il più in fretta possibile.
In ultimo viene indicato il tempo rimasto (inutilizzato): UNUSED TIME, ottenuto sottraendo il "lap time" dalle 24 ore iniziali.
Vediamo ora velocemente gli avversari nuovi che si incontrano nelle fasi successive.
Nella ROCK VALLEY troviamo: auto di formula 1 color marrone, file verticali di mezzi cingolati che sparano grosse granate, macchine panciute (quindi più difficili da evitare), mine anticarro per terra e file di barili rotolanti da una parte all'altra della strada.
Nella STONE HILL di nuovo c'è uno strano cannone mobile con due bocche da fuoco laterali, vari camion che scaricano in continuazione mucchi di terra e alcuni rulli mobili che portano delle rocce letali al minimo contatto, oltre al "muro" finale, con quattro forsennati cannoni.
Nell'ARMED PORT di nuovo ci sono solo delle case-bomba, che ci disintegrano al minimo contatto, ma è da segnalare un lungo pezzo di strada "infestato" dai camion corazzati a tre cannoni.
La DEVELOP ZONE è forse la fase più difficile, presentando all'inizio (quindi quando ancora non si ha abbastanza velocità) un paio di cannoni su rotaia (quelli indistruttibili) praticamente insuperabili con la macchina (si siamo riusciti sono una volta!); di nuovo ci sono le "grate" mobili, indistruttibili, i cannoni a otto colpi e quelli a due (disposti su corte rotaie verticali).
Siamo quindi giunti alla ZAP TOWN, uno stupendo castello pieno di insidie, tra cui di nuovo vediamo delle batterie di catapulte e alcuni gruppi di cannoncini, entrambi in stile con l'ambiente.
Una volta raggiunta la fine di questa fase (e per noi si è trattato finora di una volta soltanto!), dopo che si è abbassato il solito ponte ci ritroveremo di fronte ad un arrabbiatisismo mostro che comincerà a sparare all'impazzata in tutte le direzioni: noi non abbiamo fatto in tempo a dire "amen", che eravamo già morti.
Cosa succede poi ve lo sapremo dire (forse) la prossima volta.

Maurizio Miccoli

CONCEPT COMPUTERIZED ATLAS

Produttore: Software Concepts Inc.
Sistema: Macintosh Plus, 128, 512
Prezzo: L. 80.000

Ricordate le cartine mute delle elementari che rendevano stressante prepararsi all'interrogazione? Oggi con l'atlante computerizzato, hanno preso la forma del video di un Macintosh, e alla pressione di un tasto appaiono magicamente nomi di città, popolazione, capitale, moneta corrente del paese prescelto. Concept Computerized Atlas sfrutta magnificamente le capacità grafiche del Macintosh: la costruzione delle mappe è un po' lenta anche nel Plus, ma la definizione e la possibilità di selezione delle aree sono impareggiabili. Al momento del lancio compare sul video la Terra con meridiani e paralleli, in scala molto ridotta. Utilizzando la classica barra di scorrimento del Mac si può ingrandire l'area desiderata, fino ad arrivare, per esempio, a veder la sola Lombardia. Tutte le cartine sono politiche, cioè riportano soltanto i confini di stato e regione. Spontandosi con il puntatore del mouse sul territorio, compare un pallino in corrispondenza delle città presenti in memoria. Un singolo clic a pallino fermo visualizza il nome della città; un doppio clic mostra una scheda riassuntiva dei dati (paese, popolazione, regione, polazione regione, lingua, moneta).

Le opzioni dei menù potenziano ulteriormente il programma. Si può ricercare una città scrivendone il nome: il computer provvede a visualizzare l'area interessata. Si può ottenere la distanza tra due città, espressa in miglia, in miglia nautiche e in chilometri, o tra una città e il polo nord. Notevole infine la presentazione animata del programma, che si ottiene chiedendo About Concept Atlas nel menù Mela.

BALANCE OF POWER

Produttore: Mindscape
Sistema provato: Macintosh Plus
Prezzo: L. 71.000 + IVA

In questo gioco dell'americana Mindscape il giocatore impersona il Presidente degli Stati Uniti o il Leader sovietico e deve operare nelle relazioni con 62 paesi nel modo più adatto per accrescere la propria influenza ed il proprio prestigio a scapito dell'avversario, che può essere indifferentemente un altro giocatore o il computer. Tutto questo evitando accuratamente di provocare una guerra nucleare, nel qual caso il gioco si concluderebbe senza vincitori. Il programma comincia subito con un'eccellente dimostrazione delle sue capacità grafiche e, dopo la scelta del livello di gioco e del numero dei giocatori, presenta una dettagliata mappa mondiale con l'indicazione delle principali crisi in corso: rivoluzioni, colpi di stato, eccetera. Per ognuna delle nazioni presenti sulla mappa si possono ottenere precise informazioni di carattere economico, sociale, politico e culturale nonché consultare una sorta di giornale locale. Quindi si passa alla fase operativa: al livello Expert si possono mandare aiuti militari in denaro o in truppe ai vari governi o agli eventuali insorti, inviare aiuti economici, tentare di destabilizzare governi ostili grazie all'opera della CIA o del KGB, stabilire trattati ed esercitare pressioni diplomatiche. Inoltre si può in qualunque momento consultare un rapporto sulle corrispondenti iniziative dell'avversario ed eventualmente opporvisi. L'opposizione ad un'azione altrui apre una crisi internazionale in cui entra in gioco il proprio prestigio agli occhi del mondo e quindi l'influenza della potenza rappresentata. Attenzione: una crisi internazionale può rapidamente sfuggire di mano! Il giocatore comincia con un'innocua domanda — Question — rivolta alla diplomazia avversaria, quindi, se insoddisfatto della risposta ricevuta, può aumentare il livello della

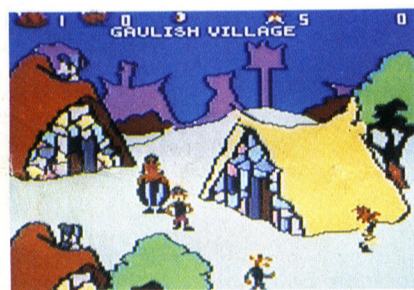
reazione fino a giungere alla modifica della propria condizione difensiva — DefCon —. Questa ha quattro livelli, l'ultimo dei quali corrisponde alla guerra e quindi alla fine del gioco. È una buona tecnica di gioco comincia-re prudentemente, lanciando una sfida solo se si crede veramente di vedere altrimenti intaccata la propria importantissima sfera d'influenza. Solo un poco per volta si può cercare di articolare una politica estera di ampio respiro: bisogna ricordare che il gioco dura al massimo otto turni equivalenti ad un anno ciascuno, ossia quanto la durata di due mandati del presidente USA.

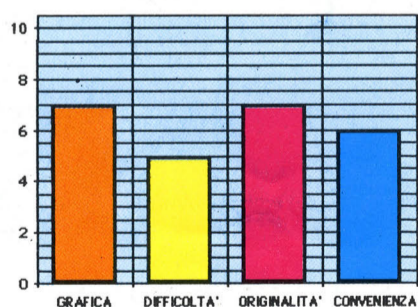
L'unico ostacolo è per chi non mastica almeno un po' d'inglese, senza il quale è impossibile capire il significato delle informazioni che compaiono sullo schermo e che devono guidare nella scelta delle decisioni. La complessità e l'estremo realismo della simulazione prodotta hanno fatto avvicinare questo gioco alle ricerche sull'intelligenza artificiale di cui in questo periodo si parla tanto, forse troppo. Funziona con Maicntosh 128K (lentamente) 512K e con il Mcintosh Plus.

IN a che gioco giochiamo?

ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON

Produttore: Melbourne House
Distributore: Lago e Mastertronic
Sistema provato: ICBM 64
Compatibilità: Spectrum 48
Prezzo: L. 19.900

"Omnis Gallia est divisa in partes tres, quarum unam incolunt Belgae,

aliam Aquitani, tertiam qui appellantur Celtae lingua ipsorum, Galli nostra..." esordisce Cesare nel suo De Bello Gallico che, unanimemente riconosciuto modello perfetto di prosa memorialistica, consta di una grave lacuna, una defezione di cronaca che, getta qualche ombra sulla gloriosità dell'impresa nella futura terra di Francia. La mancanza è tutta sintetizzata in una parola riportata nello stralcio iniziale: "Galli". Popolo che occupa una delle tre fasce in cui Cesare suddivide la terra da conquistare, ha prodotto i protagonisti di un fenomeno singolare: l'opposizione arcigna ed efficace agli invasori romani, fenomeno che Cesare, forse per mancanza di obiettività e umiltà, non riporta nei suoi scritti. Chi sono questi consacrati eroi? Vivono in un piccolo villaggio nel cuore della provincia celtica e puntano, nel loro atto di resistenza, su un piccolo ed audace guerriero, che si distingue per il suo elmo alato: Asterix, il Gallo, la cui forza è amplificata da una posizione magica, frutto della scienza del druido Panoramix, con ricetta top-secret che può essere prodotta solo in un apposito calderone magico. Disgraziatamente un giorno il fido compagno del nostro eroe, Obelix, che di forza è abbondantemente provvisto essendo caduto da piccolo nel recipiente fatato, in un eccesso di collera prende a calci il calderone che si frantuma in sette cocci, scaraventati per ogni angolo d'Europa; e qui comincia l'avventura: i due inseparabili dovranno affrontare un lungo viaggio alla ricerca dei sette cocci, incontrando accampamenti romani, sfidando cinghiali idrofobi e centurioni assatanati, attraversando "selve oscure" (scusami Dante per la citazione non autorizzata) e così via. All'inizio la ricerca è divertente anche perché il gioco ricrea validamente l'ambiente e l'atmosfera tipici del fumetto ma... è tutto qui, il gioco non è niente di originale, ricalca schemi già adottati, senza contare che bisogna aspettare secoli prima che si formi un'intera schermata. Nel complesso una piccola delusione: come direbbe la mia amica Cristina (paninara fino all'osso), non è un gioco da... Galli!

Paolo Cardillo e Fabio d'Italia

2030 RADIO KILLERS

Produttore: Lago (Italia)
Distributore: Lago
Sistema provato: ATARI 130
Compatibilità: ATARI 800
Prezzo: L. 19.900

Finalmente un soggetto insolito. Da troppo tempo ci eravamo fossilizzati nel risolvere unicamente enigmi riguardanti magie, incantesimi, tesori nascosti e via dicendo.

La caratteristica più interessante di questa adventure, frutto della fantasia di due autori italiani, è infatti l'originalità e l'attualità della trama.

Dopo aver caricato il programma, ci troviamo proiettati nel futuro in una New York dominata dall'alta tecnologia e dove la "guerra" tra le maggiori radio private di quella città è alla base dell'enigma sul quale noi, nelle vesti di un giovane studente universitario, dobbiamo far luce.

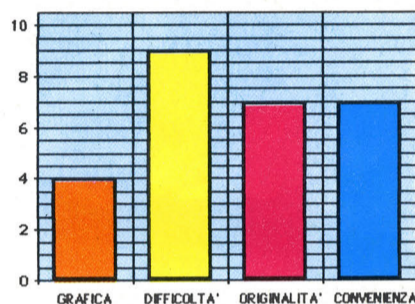
L'azione parte dall'interno della sede di radio "Mysteria", di proprietà di un ricco e potente uomo d'affari senza scrupoli che, pur di ottenere i vantaggi economici derivanti da un indice di ascolto più alto, boicotta criminosamente tutti i suoi concorrenti.

Le prove di tale truffa devono essere trovate in fretta, prima che qualcuno si accorga della nostra intrigante presenza.

I comandi: il meccanismo di gioco è quello classico di tutte le adventures. Il computer visualizza uno scenario e dà un breve commento sul luogo in cui ci troviamo per mezzo di testi sintetici (anche troppo) e descrittivi. Poi tocca a noi digitare i comandi.

Conclusioni:

"2030 Radio Killer" non è affatto una brutta adventure, ma purtroppo la mancanza di una certa velocità d'esecuzione unita ad una grafica non proprio all'altezza, (sarebbe stato utile un comando per disinserirla) penalizzando alquanto il reale valore del gioco. Siamo ancora piuttosto lontani dalle raffinatezze di particolari a cui ci hanno abituato taluni prodotti esteri; va sottolineato tuttavia che la fantasia e la volontà di migliorare i banali precedenti italiani si notano in maniera rilevante.

Claudio Balzi

DRAGON'S LAIR

Produttore: Software Projects
Distributore: Lago e Mastertronic
Sistema Provato: CBM 64
Compatibilità: Spectrum 48
Prezzo: L. 19.900

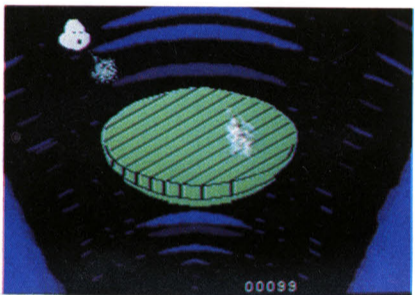
Molto tempo fa, in un mondo di leggende e di magie, cavalieri, dame, maghi e draghi intrecciavano i loro destini come nella più classica antologia medioevale.

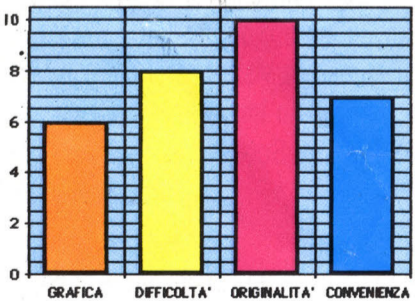
Come allora, ancor oggi si possono vivere quelle fantastiche avventure: o con la fantasia o con DRAGON'S LAIR.

No, non stiamo scherzando: il primo nato della famiglia dei lasergames è stato ora prodotto per home computer, e pur perdendo il fascino della versione a "cartoni animati", conserva gran parte dei suoi aspetti positivi.

Tu, nel ruolo dell'avventuroso Dirk, hai il compito di salvare la principessa Daphne, tua promessa sposa, dalle malefiche mire del mago Houchin, che rinchiudendola in una sfera di cristallo e facendola sorvegliare da un orribile drago, le ha tolto ogni speranza di salvezza.

Il gioco inizia con il nostro eroe posto dinnanzi all'entrata del castello del mago: da qui, grazie ad una piattaforma che assume il ruolo di ascensore, dovrete calarvi nei sotterranei ("combattendo" contro un'odioso vento) fi-

no alla tana del drago.
C'è quindi da porsi un primo quesito: si tratta dell'esatta trasposizione del gioco da bar? La risposta è no.
Con l'aggiunta di alcuni schemi, la versione "home" si differenzia da quella al laser per il fatto di non costringere il giocatore a seguire sempre lo stesso ripetitivo circuito di mosse: si ovvia quindi alla grafica non sempre esaltante con un miglioramento della giocabilità.
Per quanto riguarda la descrizione di

ogni schema, vi rimando alla consultazione del manuale in dotazione, poiché è veramente all'altezza del gioco, e fornisce anche indicazioni necessarie alla risoluzione.
Una curiosità riguardante la versione su cassetta: mentre voi state cercando di risolvere uno schema, il successivo viene contemporaneamente caricato in memoria, con evidente riduzione a zero del tempo di caricamento. Dovendo dare un giudizio globale su DRAGON'S LAIR, mi trovo piuttosto in difficoltà: le premesse per essere un videogame di ottima fattura ci sono, ma manca quell'atmosfera capace di coinvolgere il giocatore, e l'ebbrezza delle prime partite continua solo con la voglia di arrivare alla fine.

Luca Mantegazza

NINJA

Produttore: Usa Mastertronic
Distributore: Mastertronic
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: CBM 128
Prezzo: L. 9.900

Ninja è un videogioco ambientato in Estremo Oriente. Riguarda la vicenda della splendida principessa Di-Di, Perla dell'Oriente, che è stata rapita ed è tenuta prigioniera nel palazzo delle Perle.
Il Prode Ninja la deve riscattare.
Questi deve mostrare tutto il suo valore e la sua forza raccogliendo gli idoli che trova disseminati sul suo cammino, i quali sono difesi da valorosi quanto terribili nemici, maestri in arti marziali (thug, karateka, evil-ninja) che si battono con tutte le loro forze contro il nobile Ninja.
Allora vogliamo provare insieme? Cerchiamo per prima cosa di prendere confidenza con i movimenti del joystick.

Ci sono tre tipi di movimento:
1) SPOSTAMENTO
in questo movimento l'uso dei joystick è piuttosto naturale.
2) USO DELLE ARMI
Ci sono due tipi di arma: croci e spada. Le croci si prendono sul percorso chinandosi per raccogliere (joystick in basso). Esse possono essere lanciate agli avversari muovendo il joystick nella direzione opposta al senso di marcia con il fire premuto. La spa-

IN a che gioco giochiamo?

da da Samurai viene usata nel seguente modo: se si va verso destra, muovendo il joystick in direzione alto-sinistra con il fire premuto. Similmente se si va verso sinistra.

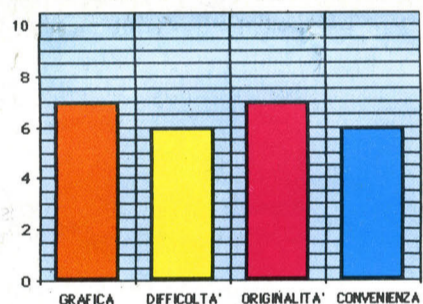
3) CORPO A CORPO

Il combattimento corpo a corpo avviene con un vasto repertorio di colpi tipici delle arti marziali.

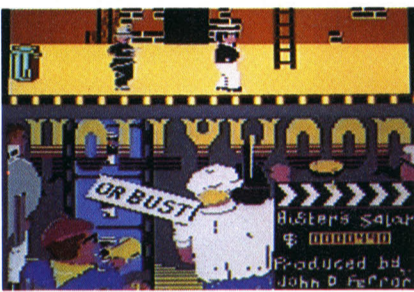
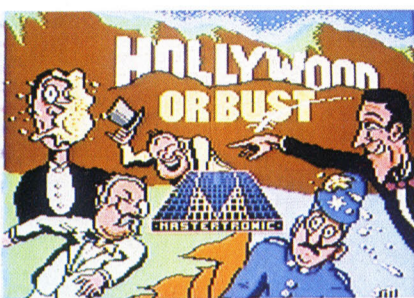
Durante il gioco Ninja si sposta nei diversi ambiente e sfida i suoi nemici. Gli ambienti sono disposti su più livelli. Il movimento fra i livelli avviene attraverso dei buchi sui soffitti e nei pavimenti delle camere.

Salendo di livello, il numero degli avversari cresce.

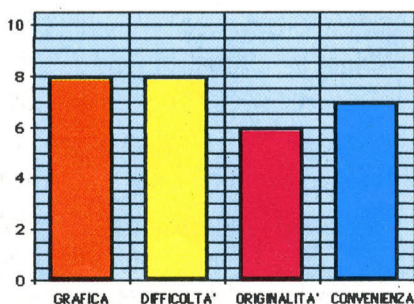
Ogni colpo subito fiacca le forze all'intrepido Ninja. L'energia può essere recuperata raccogliendo un idolo. Bene prodi Samurai, al lavoro!

Stefano Conte

HOLLYWOOD OR BUST

Produttore: Mastertronic
Distributore: Mastertronic
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: CBM 128
Prezzo: L. 6.600

Vogliamo diventare tutti attori e prendere il nostro premio Oscar? Allora giochiamo con "Hollywood or Bust". Il nome del gioco dice tutto: "o Hollywood o morte". Siamo negli anni venti, ancora l'epoca eroica del film muto, il nostro eroe Buster Baloney è un aspirante attore, il quale, scorrazzando per gli studios di Hollywood, sempre inseguito da una guardia del servizio d'ordine che lo vuole cacciare fuori, si trova coinvolto in scene di film mentre queste vengono riprese. L'effetto è sconvolgente: maree di poliziotti-attori tentano di cacciarlo fuori ed il nostro eroe Buster Baloney

deve tentare di scappare tirando torte in faccia ai suoi inseguitori. Il tutto viene debitamente filmato e se si arriva alla fine della pellicola, si avrà l'agognato premio, cioè uscire dalla scena per cercarne un'altra e così fino alla fine delle porte delle sale di posa. Il tutto è condito dalla musichetta e dalla velocità caratteristica dei film degli anni venti.

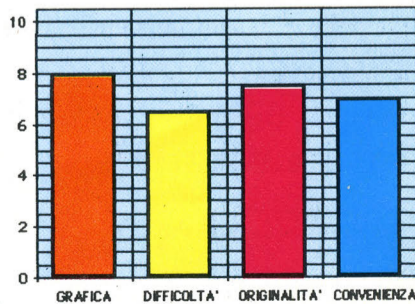
Il gioco in sé per sé presenta una buona velocità, a dir il vero è un po' lungo da caricare, ma tutto il tempo che si aspetta sarà debitamente ricompensato dalla bellezza del gioco. Si possono tentare interessanti prove, tipo il buon uso dell'autofire, presente nei migliori modelli di Joystick oppure facilmente applicabile sugli altri tipi (si compra nei negozi specializzati), oppure riuscire a trovare il metodo secondo il quale il computer sceglie quali sono i poliziotti pericolosi e quali no, infatti se ben si nota non tutti gli inseguitori sono in grado di acchiappare il nostro eroe. Più in generale si può tentare di capire quali sono i principi fondamentali secondo i quali funziona il C 64. In definitiva è un buon gioco, graficamente soddisfacente e abbastanza distensivo grazie alla sua semplicità di gioco.

Vittorio Broglio

TANTALUS

Produttore Quicksilva
Distributore: Lago
Sistema provato: Spectrum 48
Compatibilità: Spectrum 128
Prezzo: L. 19.900

DISTRUGGETE I DEVIANTI! Scopo di questo gioco è distruggere creature umanoidi viventi in un pianeta, chiamato appunto TANTALUS. I Devianti sono creature mutanti che si sono create in seguito all'effetto delle mostruose radiazioni, formatesi durante la guerra interstellare nel periodo che va dal 2537 al 3027. In questo gioco

l'effetto della guerra interstellare è paragonato ad un qualcosa che risulta più potente di qualsiasi altra guerra o rivoluzione industriale o agricola, addirittura più della caduta della civiltà microelettronica. L'effetto non è giudicato né bene né male, infatti questa guerra interstellare è descritta come l'unico modo per provocare una mutazione della civiltà di quel tempo, che a quanto pare era un po' statica, anche se sempre di guerra si parla. I nostri eroi sono chiamati, con molta fantasia da parte dell'autore, Spike Punkoids, dal nome della loro missione, "Project Spike", e sono le migliori creature combattenti che siamo mai state concepite, sempre secondo la storia descritta sulla confezione del gioco. Il game è composto da vari sceen, i quali messi insieme, fanno in modo che gli Spike Punkoids debbano aprire 32 porte mortali, riuscendo a sbloccare i loro presunti chiavistelli elettronici. Naturalmente tutto ciò è condito da attacchi alieni e, se mettiamo insieme tutti i dati forniti fino ad ora, può sembrare abbastanza facile arrivare al target del gioco, cioè aprire le 32 porte e ditruggere il pianeta, ma ciò non è vero! Infatti, sempre secondo la storia, i Devianti hanno passato tutto il loro tempo a costruire fortificazioni e trappole ed il pianeta è costellato da caverne e passaggi segreti che rendono più difficile il tutto. Il gioco promette quindi molto bene, anche se questa futuribile situazione può sembrare un po' assurda, ma siamo in presenza di un gioco, innanzitutto. Oltre tutta questa situazione di carattere "storico", il gioco si presenta bene, dati il corto caricamento, screen piuttosto variegati di colori, ma il suo svolgimento non è proprio dei migliori. I controlli sono quelli del movimento degli Spike Punkoids, i quali si muovono a destra e a sinistra, in alto oppure saltando; controlli aggiuntivi sono rappresentati dal classico tasto fire e dal tasto di selezione dell'arma da usare. Ed è proprio qui che arriva l'inghippo: infatti la scelta dell'arma, se il gioco è svolto con joystick, può non comportare problemi, ma se si usa la tastiera, come avviene la maggior parte della volte, dato che il complesso interfaccia-joystick per lo Spectrum non è sempre abbordabile, il compito diventa eseguibile da autentici "pianisti" del computer, fattore che può essere stimolante per il giocatore. Per quanto riguarda la velocità di questo autentico arcade, può essere buona, anche se qualche esperto arcadista avrà qualcosa da obbiettare, ma alla fine questo gioco può essere piacevole sia alla vista che ai riflessi, cosa che è molto importante, perché supportato da Spectrum.

Vittorio Broglio

PROGRAMMI PER COMMODORE 16
Gaetano Marano
Gruppo Editoriale Jackson
Pag. 76 - L. 27.000

PROGRAMMI PER ATARI 130XE
Gaetano Marano
Gruppo Editoriale Jackson
pag. 64 - L. 19.000

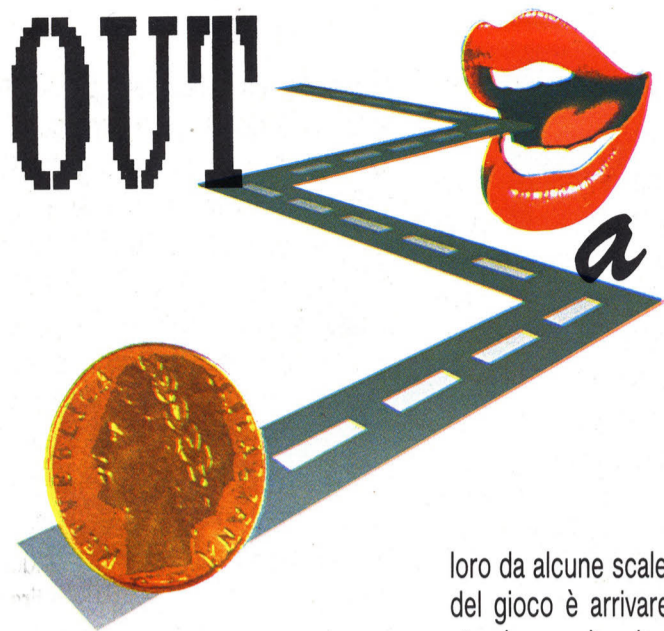
L'espansione del mercato degli home computer ha visto le case produttrici impegnate nella realizzazione di una gamma di prodotti per le diverse fasce di possibili utenti. In particolare molto successo continuano ad avere quei libri nei quali si propongono un certo numero di programmi, sia didattici e ludici, che programmi applicativi. Interessanti le recenti proposte del Gruppo Editoriale Jackson rivolte agli utenti dei diffusi home computer CBM C16 e ATARI 130XE; due raccolte di programmi, corredate da una cassetta magnetica.
Il vantaggio di disporre di un libro e del supporto magnetico, è quello di poter utilizzare immediatamente i diversi programmi offerti. I programmi forniti da entrambi i testi, risultano particolarmente interessanti sia per la loro varietà sia perché sfruttano appieno tutte le capacità grafiche, le risorse sonore e il BASIC esteso. Il software proposto quindi è molto vario: va da programmi di grafica, ad effetti sonori, interessanti utility e divertenti giochi. Tra tutti i programmi è importante evidenziare quello che permette di creare un sintetizzatore di strumenti di ben 72 note; un altro che offre la possibilità di ottenere un generatore di suoni a tre voci.

COMPUTER HARDWARE
di A. Cattaneo e P. Todorovich
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 152 - Lire 13.000

Gli hobbisti hanno scoperto già da tempo di poter trarre grandi soddisfazioni dal collegamento dei loro piccoli home con una miriade di periferiche diverse, dai modem telefonici ai relé per il controllo di apparecchiature esterne; purtroppo, però, le loro aspirazioni sono spesso frustrate dai prezzi relativamente alti e dalla difficoltà di reperimento dell'hardware necessario.
In questo libro, vengono proposti più di venti circuiti diversi, alcuni dedicati ad utilizzazioni "commerciali" del computer, come pannelli luminosi e contapezzi, altri volti a migliorare l'interfacciamento con le periferiche "classiche" (joystick, video etc.), sempre però ricorrendo a componenti affidabili e facilmente reperibili e sempre con la dichiarata intenzione di proteggere uno dei punti deboli dell'hobbista: il portafoglio.
Tutti i problemi di progettazione sono risolti; l'attenzione per i dettagli di assemblaggio è tale che per realizzare i circuiti sono sufficienti elementari nozioni di elettronica ed un minimo di abilità manuale.
Tra la miriade di libri e riviste disponibili contenenti soltanto programmi software, questo libro costituisce uno dei pochissimi esempi di volume interamente dedicato all'hardware hobbistico: un interesse spesso non sufficientemente soddisfatto dalla pubblicistica corrente.

OUT a che gioco giochiamo?

"Immagini realizzate da RGB Computer Graphics - Milano con software LUMENA".

fuori

MOMOKO
(JALECO 1986)

Può darsi che noi soffriamo di una forma di amnesia, ma in questo momento non ci viene in mente alcun gioco che abbia come protagonista una gentil donzella, se si eccettuano i vari tennis, e qualche majorettes di "contorno", per festeggiare altri personaggi vittoriosi.

Era quindi giusto, in quest'epoca nella quale alcune donne chiedono addirittura di poter intraprendere la carriera militare volontariamente, che comparisse anche nel mondo dei videogiochi una protagonista che non fosse una vera eroina come Wonder Woman (in Flash Gal), ma che desse l'idea di un essere minuto, pronta però a trasformarsi in una agguerrita combattente.

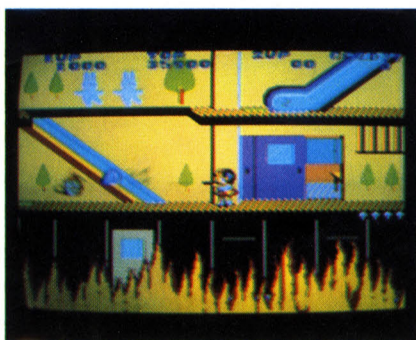
La particolarità di questo videogioco è proprio quella di poter seguire l'evoluzione della vita della protagonista: iniziamo a giocare quando questa ha solamente 4 anni, ma è già perfettamente in grado di sgambettare velocemente, saltare e sparare all'impazzata, con le più svariate armi, contro un nugolo di curiosissimi mostriciattoli, e proseguiamo attraverso altre età, non sappiamo ancora fino a che limite, perché abbiamo avuto solo un paio di giorni a disposizione per provarlo. A 4 anni la protagonista è una vera e propria mocciosetta, con una tipica tutina con un corto gonnellino rosso, che si avventura in una specie di asilo molto fantasioso, strutturato su diversi piani, per la precisione 4 più il tetto, collegati tra di loro da alcune scale mobili. Lo scopo del gioco è arrivare in cima alla costruzione, evitando o eliminando i vari mostriciattoli volanti, che normalmente vengono dalla parte verso cui ci stiamo dirigendo, tranne nel caso in cui torniamo sui nostri passi, il che ci pone tra due fuochi per qualche momento; una volta giunti sul tetto, che si raggiunge utilizzando una specie di trampolino elastico, bisogna aspettare l'arrivo di un dirigibile, che porta la scritta MOMOKO, che ci trasporterà in un'altra epoca, precisamente quando la nostra protagonista ha raggiunto l'età di 6 anni.

La nostra bambina terribile comincia a farsi più carina e porta due belle treccine bionde,ma ciò non commuove certo i mostriciattoli, che diventano più numerosi e pericolosi: ad esempio ci sono dei tigrotti volanti che partono dalla parte alta del piano dove ci troviamo e poi calano in picchiata verso di noi, in maniera tale che è difficile prenderli con alcuni tipi di sparo.

Riguardo a questi, inizialmente abbiamo a disposizione dei proiettili semplici e non molto veloci, ma possiamo incrementare il nostro volume di fuoco in due diverse maniere: o colpendo una sorta di grosso lumacone verde, che ci spedisce contro un nugolo di lumachini viola, fino a quando compare una pillola verde contrassegnata da una "P", e quindi prendere quest'ultima, oppure riuscendo a terminare alcuni quadri bonus nascosti.

Non abbiamo ancora scoperto se esiste un metodo preciso per accedere ai suddetti quadri bonus: di sicuro bisogna entrare nelle porte aperte (ce n'è una ad ogni piano), che normalmente ci trasportano in un punto molto vicino alla scala (fissa, mobile o trampolino) per salire.

Finora abbiamo incontrato circa una decina di questi quadri bonus, che sono molto simpatici dal punto di vista grafico, ma lo scopo fondamentale è sempre lo stesso: saltare una serie di ostacoli, costituiti o da barili rotolanti o da ostacoli veri e propri (quelli che si usano per le corse del-

l'atletica leggera) senza abbatterli e prima che i fiammoni che avanzano dal basso abbiano raggiunto il piano su cui ci troviamo (a proposito: questi fiammoni ci sono anche nel gioco normale, per cui è impossibile fermarsi su un piano per fare punti all'infinito senza rischiare di bruciarci la gonna!); se riusciamo nell'impresa senza troppi errori, vedremo comparire la scritta "GUN POWER UP", il che indica che riprenderemo il gioco normale con uno sparo più efficace (doppio sparo, laser, colpo a onda o a doppia onda, ecc).

Per concludere, ogni nuova età (dopo i 6 anni, abbiamo visto i 12, i 15 e i 18) ci trasporta in una scuola diversa, con sempre più piani da salire, popolata da mostriciattoli ancora più bellicosi, quali le gocce amaranto, che passano attraverso i pavimenti; ma il trucco sta proprio qui: più avversari ci sono, più ne prendiamo e più punti facciamo, perché alla fine di ogni quadro ci viene dato un bonus extra per ogni avversario stecchito!

RYGAR
(TECMO 1986)

"Sono passati quattro milioni e mezzo di anni da quando è stata creata la terra.

Molti dominatori hanno regnato in tutta la loro gloria, ma il tempo era il loro più grande nemico e distrusse i loro regni.

E ora, inizio il regno di un nuovo dominatore..."

Con questa pomposa introduzione si presenta questo videogioco opera della stessa casa che ci ha regalato quella meraviglia che è Solomon's Key: dobbiamo quindi impersonificare l'aspirante nuovo dominatore della terra, il "leggendario guerriero RYGAR"!

Diciamo che l'impresa che ci viene proposta non è delle più facili: innanzi tutto, anche per noi il più grande nemico è il tempo, perché ci vengono concessi solamente 100 secondi per completare ogni Round; se giungiamo a zero secondi, compare a sinistra dello schermo una gigantesca testa di mostro, che occupa una buona porzione dello schermo, la quale ci viene addosso saltellando a tutta velocità.

Per salvarsi in questa situazione ci sono solo due maniere, entrambe molto difficili: o saltare sopra la testa oppure riuscire a colpire uno di quegli strani idoli che nascondono dei bonus e trovare una lettera "T", che ci ridarà un po' di tempo.

A proposito dei bunus nascosti, ce ne sono alcuni che danno solo punti (il più importante è la stella, che dopo un certo numero di raccolte dà ben 70.000 punti), mentre altri incrementano il nostro potere di combattimento e una volta raccolti vengono visualizzati nelle apposite caselline a piè schermo: in ordine da sinistra verso destra abbiamo il colpo lungo, il colpo più grosso, il potere di far esplodere gli avversari saltandoci sopra (normalmente li stordiamo soltanto), l'invulnerabilità e il colpo diretto (cioè se teniamo il joystyck verso l'alto e premiamo il pulsante per colpire, il colpo andrà verso l'alto, anziché fare una rotazione di 180°).

Una volta imparate queste nozioni non vi rimane che concentrarvi al massimo nel combattimento, che non vi lascerà tregua, senza farvi distrarre dalla grafica, veramente spettacolare (pare che ci siano ben 27 Round diversi!).

GOONIES

Ecco per voi una strategia completa di questo misterioso videogioco della Datasoft, offertaci da Salvatore Grasso di Catania.

I SCHERMO

Il primo schermo è ambientato in una casa nella quale abita una vecchia avara che nasconde in solaio una macchina per stampare banconote. Lo scopo di questa fase del gioco è quello di trovare un passaggio segreto che conduca i nostri 2 amici nelle grotte misteriose, nelle quali è nascosto il tesoro. Se tenterai di scendere subito nei sotterranei, la vecchia ti ucciderà; quindi devi riuscire a distrarla, stampando soldi che farai cadere in basso e che la vecchia si precipiterà a raccogliere.
Per poter raggiungere la macchina che stampa le banconote, devi salire la scala che porta al solaio aiutandoti con una sedia che sposterai sotto alla scala. Mentre la vecchia è impegnata a raccogliere i soldi, potrai fare aprire il passaggio segreto dall'altro personaggio. Ci riuscirai facendogli gettare il contenitore d'acqua sulla fiamma del caminetto, sotto il quale, magicamente si aprirà una botola. A questo punto, muovendo velocemente il joystick, potrai far scendere anche il primo amico nella botola, portandolo sotto alla casa in basso a destra.

II SCHERMO

Finalmente sei giunto in una delle molte grotte misteriose, dove ti attendono mille insidie. In questa seconda fase del gioco, lo scopo è quello di portare i nostri due amici oltre la porta, in basso a sinistra dello schermo. La porta potrà essere aperta con la chiave che vedi pulsare sul video. Per arrivarci devi evitare i massi appesi alla volta della grotta con tempismo ed abilità. Attenzione al pipistrello! Dopo aver superato questa difficoltà, potrai salire sopra un buffo ascensore e fermarti sulla roccia vicino alla scala.
Il secondo personaggio, in questo modo, potrà scendere verso il basso e girare il torchio, il quale farà alzare il sasso che ostruisce l'entrata del laghetto al primo amico. Questo potrà così salire sopra un palloncino ed attraversare il laghetto.
Attenzione: per muovere questo personaggio devi usare il joystick al contrario, evitando anche pericolose scariche elettriche. Il nostro amico potrà afferrare la chiave aggrappandosi al tubo vicino, così potrà seguire il secondo amico nell'avventura.

III SCHERMO

In questo terzo livello devi far esplodere il tubo che si trova nella parte al centro destra dello schermo. Attento, dunque, al nemico più pericoloso, il quale, piazzato in alto, apre e chiude i rubinetti dei tubi contenenti un gas mortale. A questo punto puoi cominciare a muovere i tuoi due amici, evitando anche l'altro "cattivo" che ti spara dalla scala a sinistra dello schermo. I nostri eroi dovranno chiudere contemporaneamente il rubinetto in alto a destra e quello in basso a sinistra del video. In questo modo, si chiuderà automaticamente il rubinetto in basso a destra, e si aprirà quello in alto, facendo esplodere il tubo.

IV SCHERMO

La ricerca del tesoro è sempre più rischiosa! In questa grotta è molto difficile liberare l'uscita, che si trova sotto la scala in basso a sinistra dello schermo, ed è sbarrata da 3 spranghe di ferro. Per aprirle è necessario far cadere per 3 volte la pallina sulla leva in basso al centro, la quale farà muovere le spranghe.
Attenzione, perché se lascerai cadere liberamente lungo i piani della grotta la pallina, questa rimbalzerà sul martelletto in basso a destra, il quale farà suonare la campanella che chiamerà a raccolta i feroci pipistrelli. Ed ora con tutta la tua abilità inizia la nuova avventura!! Il primo personaggio dovrà attaccarsi alla leva che pende dalla volta della grotta, facendo apparire automaticamente una sbarra al lato sinistro della grotta. Questo ostacolo impedirà alla pallina di scivolare verso il basso. A questo punto potrai far scendere la pallina ed il secondo amico attraverso le botole di ogni piano. Il secondo personaggio potrà così saltare sulla leva vicino alla scala e facilitare il passaggio della pallina, la quale permetterà di livellare le spranghe che ostruiscono l'uscita.

V SCHERMO

In questo schermo un teschio misterioso complica la vita ai nostri due eroi. Infatti, per poter raggiungere l'uscita (al centro, sulla destra dello schermo) è necessario attraversare gli occhi e la bocca del teschio per evitare misteriosi sortilegi. Inoltre, l'uscita è posta in alto e per raggiungerla bisognerà salire sopra una pila di cinque uova di pipistrello. Dovrai quindi raccogliere le uova che il pipistrello depositerà un po' ovunque, ed accumularle una sull'altra sopra al primo uovo in basso a destra.
Attenzione ad impossessarti in tempo delle uova, perché potranno schiudersi facendo nascere altri pipistrelli. A questo punto puoi muovere la leva che pende dalla volta della grotta. Questa leva farà scattare un ponte sul fiume di lava, permettendo al secondo amico di accumulare le uova e raggiungere così l'uscita.

VI SCHERMO

Finalmente siamo giunti nella grotta maledetta! Maledetta perché, per raggiungere l'uscita (in basso a destra), devi passare attraverso un misterioso ingranaggio che ti potrà essere fatale! Agire con astuzia! Muovi il primo personaggio e fai in modo

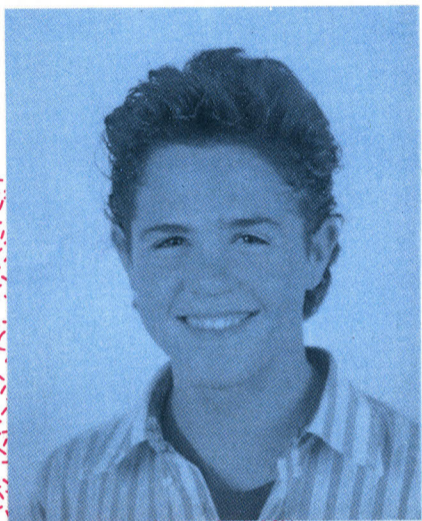
che raggiunga la leva posta vicino alla macchina infernale. Per poterla raggiungere egli dovrà saltare sulle piattaforme sospese sul lago bollente e salire la scala. Tirando la leva si aprirà automaticamente la porta della grotta al centro dello schermo. Il nostro secondo amico potrà così oltrepassare la porta e scendere sulla piattaforma sospesa sul lago bollente (a destra dello schermo). A questo punto dovrà attendere la comparsa di un ponte, attraversando il quale potrà raggiungere la leva posta in basso a destra. Questa leva farà aprire nuovamente la porta in modo che anche il primo amico possa raggiungere l'uscita.

VII SCHERMO

In questo settimo livello l'uscita è ostruita da un mostruoso polipo... e di lì non si può certo passare! Dunque dovrai far salire i due amici sulla scala al centro dello schermo, altrimenti verranno spinti dalla corrente dell;acqua contro un pericoloso spigolo della roccia. A questo punto uno dei due raggiungerà i trampolini di gomma a sinistra dello schermo. Per far questo si aggrapperà alla scala sulla destra dello schermo, poi a quella più in alto, fino a lasciarsi cadere sul trampolino di destra che rimbalzerà ripetutamente. In questo modo potrai fargli tirare la leva che si trova proprio sopra di lui, grazie alla quale, automaticamente, cadrà in acqua una cassa di legno. Il secondo amico potrà così scendere sulla roccia, salire sulla cassa e tirare la leva sopra di lui che farà rimbalzare il secondo trampolino. Ma questo è un trampolino magico! Infatti il primo amico, saltandovi sopra, farà discendere il profilo nelle profondità della grotta; basterà ora saltare la cascata e ti troverai nell'ultima grotta.

VIII SCHERMO

Questo è il livello più difficile da superare, ma è anche il più entusiasmante. Il tesoro è custodito gelosamente dalla vecchia avara che avevamo incontrato nel primo livello, in una vecchia nave pirata. L'uscita è raggiungibile solo attraverso le magiche botole che i tuoi due amici dovranno chiudere ed aprire vicendevolmente; inoltre dovrai riuscire a distrarre la vecchia dal tesoro, in modo da potergliélo sottrarre. Così riuscirai a raggiungere il pennone della nave ed uscire dalla grotta. Fai salire il tuo primo amico sulla scala più lunga, in modo che possa arrivare vicino al timone al centro della nave.
Questo timone regola la salita e la discesa del seggiolino sull'albero maestro. Quindi basterà che il nostro amico lo giri per far aprire una botola al centro dello scafo, dalla quale farai scendere il secondo amico. Questo potrà tirare la leva in alto che aprirà un botola sopra di lui. Attraverso questa botola farai passare il tuo primo amico, che tirando la leva al centro, aprirà la strada all'altro protagonista. Il secondo personaggio potrà così salire vicino al pennone dove, dopo aver aperto uno scrigno colmo di perle, le getterà in acqua. La vecchia ingolosita da un simile tesoro, si precipiterà a raccogliere, annegando però negli abissi. A questo punto anche il primo personaggio potrebbe raggiungere l'uscita, ma è troppo basso per aggrapparsi al pennone. Il suo amico dovrà tirare il solito timone al centro e far salire il compagno sul seggiolino dell'albero maestro. Egli attaccandosi alla vela, raggiungerà il pennone.
Adesso sei finalmente libero e ricco ed il tuo coraggio verrà premiato con il titolo di "GOONIE"!

Quattro chiacchiere con Giacomo Pozzetto

Alla fatidica domanda che Videogiochi da qualche settimana pone ai disponibili rampolli di famosi genitori, ci attendevamo un "Eh, la Madonaaa, certo che mi piacciono i videogiochi, no?!". Invece da Giacomo Pozzetto, 14 anni, figlio dell'inarrestabile comico milanese, abbiamo ricevuto un timido assenso.
Apparentemente meno esuberante del famoso papà, Giacomo è un videogiocatore appartenente alla categoria dei "moderati". Approfittando di amici computermaniaci, il giovane Pozzetto sfoga quando può la sua passione per i videogames sul C64 e C128, ma non disdegna i giochi da bar. Gli impegni scolastici, quarta ginnasio al "Tito Livio" di Milano, lo sport e la televisione non lasciano molto spazio ai videogiochi, che comunque sono sempre nel cuore di Giacomo. A Laveno, dove la famiglia Pozzetto si rifugia nel tempo libero, alle scorrazzate a bordo della Rolls Royce bianca decappottabile del papà, Giacomo alterna ore di sfide alla pulsantiera degli arcade da bar. "Durante l'estate e i fine settimana posso finalmente mettere le mani sui videogiochi da bar, che mi piacciono moltissimo", confida senza troppa timidezza.
E confida anche di spendere un sacco di soldi in una partita dietro l'altra. "Se dovessi giudicarmi come videogiocatore, non direi certo di essere un campione, ma nemmeno una schiappa. me la cavo bene in quasi tutti i giochi, e sono un campione a Indiana Jones", dichiara Pozzetto Jr, con orgoglio.
Il computer a scuola è l'argomento di un'altra domanda. "Nel periodo del boom il computer era di moda, ma a scuola non è mai stato utilizzato seriamente. Sì, c'era qualche professore di applicazioni tecniche che aveva un Pc Ibm, ma non ce l'ha mai fatto toccare. Ci hanno insegnato a fare di tutto tranne che a usare il computer". Sugli sviluppi della didattica, Giacomo è un po' scettico. "Non credo che il computer sul banco invece dei libri possa servire a molto. Certo, si può usare la sua velocità di calcolo per risolvere i problemi di algebra, ma è una fatica programmarlo!"
E a proposito di computer domestici? Grandi sfide in famiglia a colpi di joystick? Non proprio. "Qualche mese fa avevo il pallino dell'Apple, ed ero quasi riuscito a convincere papà a comprarne uno. In fondo, un Apple II poteva anche servirgli per il suo lavoro...". Sembra tuttavia che Renato Pozzetto non si sia lasciato incantare dalle grandi meraviglie dei calcolatori, e dopo qualche riflessione, abbia deciso di non farne nulla. "Peccato", dice Giacomo, "in fondo non sa quello che ha perso...".

Diego Biasi

SOFTWARE HOUSE
LAGO

State strabuzzando gli occhi? Vi suona strano che ci possa essere una software house che produce videogiochi anche in Italia?
Eppure è vero: si tratta della Lago, che dopo essere sorta in quel di Como, si è presto trasferita a Milano, per poter meglio soddisfare le esigenze dei propri clienti. Su questo stesso numero di VG news appare la recensione di "2030 Radio Killers", un adventure per Atari scritto da due ragazzi di Monza, che è stato lanciato appunto dalla Lago.
"Non è la nostra prima esperienza in questo campo, e sicuramente non sarà nemmeno l'ultima" afferma Laura Maestri, co-fondatrice della nota società, leader nel campo delle importazioni di videogiochi stranieri.
"Noi crediamo nella possibilità di arrivare ad ottenere buoni videogiochi anche da parte di programmatori italiani; naturalmente se non si comincia mai, non si potrà pretendere di migliorare qualitativamente: in fin dei conti anche americani, inglesi e giapponesi sono andati per gradi, solo che hanno iniziato molto tempo prima di noi."
Come sempre la Lago si evidenzia per il proprio spirito pionieristico, per l'esigenza di offrire prodotti nuovi e di qualità. La Lago nasce verso la fine del 1984, grazie all'iniziativa di Ugo Grandolini, che lavorava su applicazioni per i computer più "seri" e di Laura Maestri, che aveva già sfoderato la sua estrosità nel campo della moda come "booker". "Il nostro fu in pratica un discorso da appassionati: ci piaceva giocare con i videogiochi e avevamo constatato che a quell'epoca giungeva sul mercato italiano solo una minima parte della produzione mondiale e spesso la qualità di quei giochi e del materiale illustrativo non era delle migliori". Da questa analisi sono emersi i punti di forza che ancora oggi evidenziano la Lago: la qualità dei prodotti e i manuali illustrativi, completamente tradotti in italiano.
"Cerchiamo tuttora di selezionare i videogiochi anche se in alcuni periodi la produzione è talmente abbondante che alcuni giochi meno validi riescono ad "infiltrarsi", ma appena ci accorgiamo di ciò li abbandoniamo subito", puntualizza Laura.
"Come risulta dai questionari che inseriamo nei nostri prodotti e che i clienti ci rispediscono in buona percentuale, la qualità generale del gioco, la sua grafica e il manuale di istruzioni in italiano sono le cose più apprezzate". Un altro fatto che emerge dai questionari è la quasi totale mancanza di partecipazione da parte delle donne: "È una cosa che mi sorprende e mi dispiace tantissimo — sbotta Laura — dato che io ho iniziato questo nuovo lavoro perché già da tempo mi divertivo moltissimo a giocare con i videogiochi, sia in compagnia, sia da sola!".
Chissà che grazie a questo accorato appello di Laura non sbuchi fuori da qualche parte del nostro bel paese un "David Crane" in gonnella?!.

Maurizio Miccoli

Benché recente e non ancora conclusa, la storia del videogioco è avvincente quanto quella dei computer, e come ogni fenomeno sociale di vasta portata, ha i suoi protagonisti, le sue date, i suoi capisaldi. Attraverso le pagine di VG News cercheremo di raccontarla con precisione cronologica e con tutti gli aneddoti che ricordiamo. Invitiamo tutti i lettori a scriverci ponendo tutti i quesiti che vorrete: cercheremo di rispondere a tutti dalle pagine di VGnews.

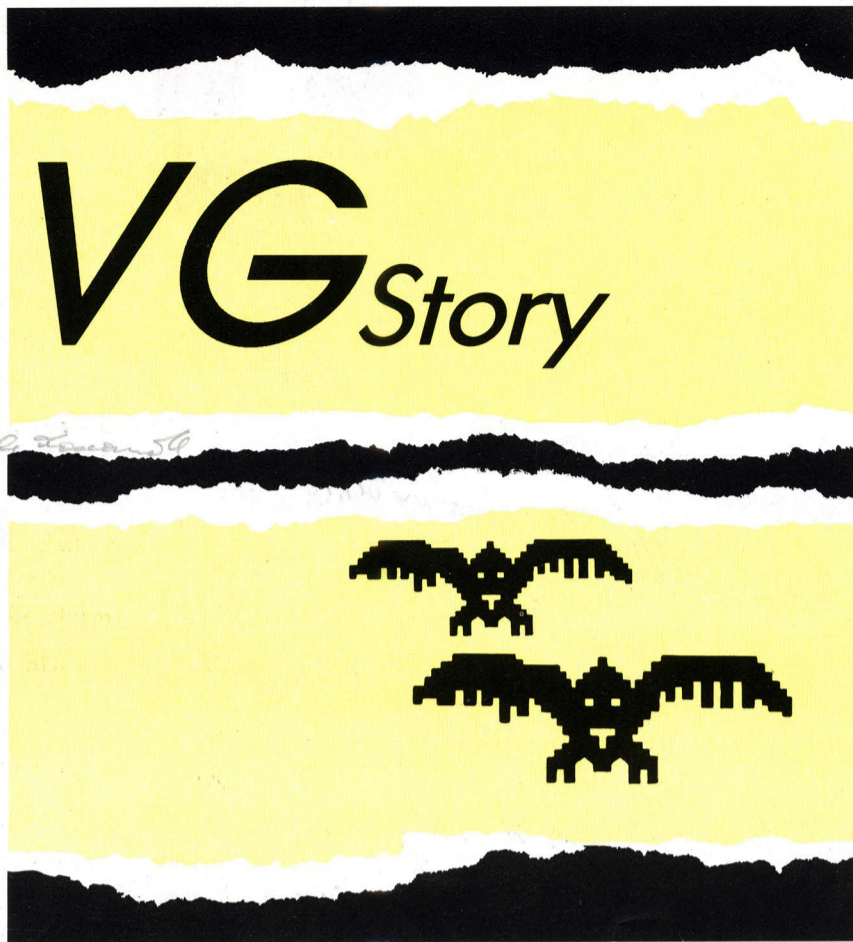
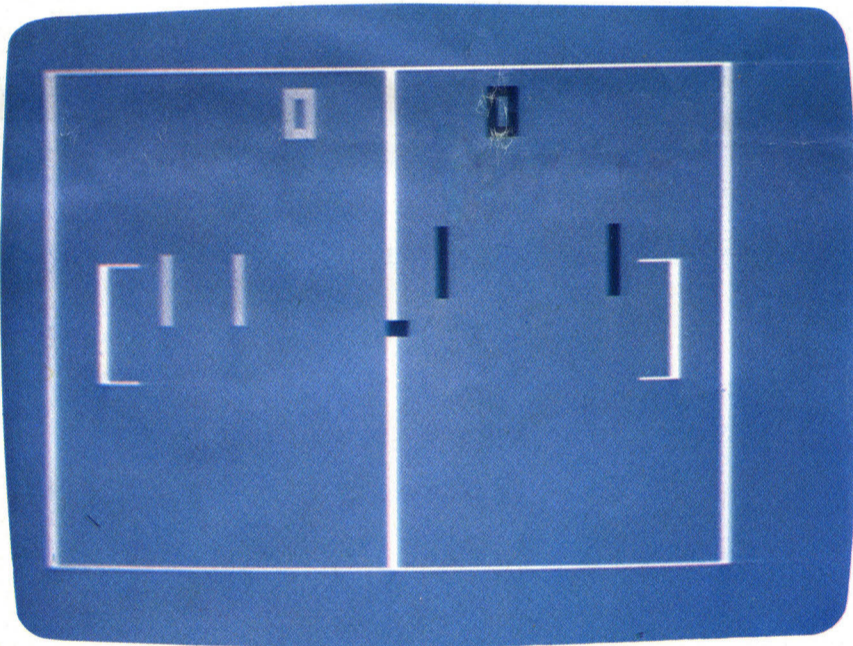
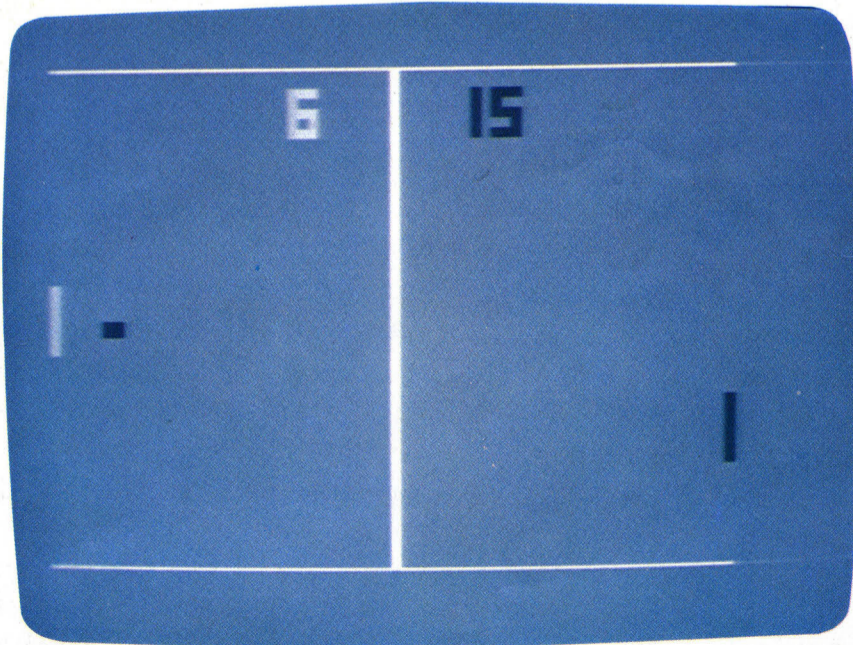
Tralasciando i primi giochi matematici o a quiz sviluppati sui grossi calcolatori delle Università americane, su cui torneremo più avanti, la prima puntata di questa VG Story non può che partire raccontando le gesta di quello che è universalmente riconosciuto come l'inventore del videogame, e che nel cuore di molti videogiocatori americani vive nell'Olimpo insieme a Cristoforo Colombo e Thomas Jefferson: Nolan Bushnell.

La rivista americana *Play Meter* scrisse nel 1977, anno di crescita particolarmente veloce per l'Atari Bushnell:

"*Fra gli addetti ai lavori c'è una specie di parodia della Bibbia che recita così: "In principio Dio creò il cielo e la Terra. L'ottavo giorno creò Nolan Bushnell".*"

Conosciuto in Europa come il fondatore dell'Atari, il più importante produttore di videogiochi della storia, Bushnell ha oggi parzialmente abbandonato il mondo dei videogame per dedicarsi alla sua catena di pizzerie con arcade e robot radiocomandati. Tuttavia, le sue intenzioni, la sua genialità hanno spianato la strada al videogioco da bar prima, e a quello da casa poi.

Nato nel 1943 a Ogden, nell'Utah, Nolan Bushnell crebbe in una famiglia mormone, anche se a detta dei suoi biografi, "l'unica sua religione è quella del denaro". Ottimo pivot nella squadra di basket dell'Università dello Utah, dove si diplomò in ingegneria elettronica, Bushnell lavorò per quattro anni filati al Luna Park di Salt Lake City come aiuto del gestore di giostre e sale giochi.

Questa esperienza part-time gli permise di sviluppare un know-how assolutamente unico, che nessun altro costruttore di videogiochi ha mai posseduto. In una dichiarazione Bushnell, ricordando quei giorni, disse: "Nelle sale giochi imparai i fondamenti economici dei giochi a moneta. E pochi altri hanno potuto contare su un background sia elettronico, sia di sala giochi".

Una delle centinaia di varianti sul tema di Pong: il gioco dell'hockey.

Pong, il primo videogioco da bar, inventato da Nolan Bushnell

La grande intuizione giunse nel 1971, quando Bushnell, insieme a Ted Dabney, altro mago dell'elettronica e collega di lavoro alla Ampex Corporation a Sunnyvale in California, progettarono il primo videogioco della storia. Lavorando nel tempo libero nella stanza dei giochi della figliola di Bushnell, i due pionieri completarono in qualche mese il videogame. Si chiamava Computer Space, ed era semplicemente un tiro al bersaglio tra un'astronave e un disco volante in movimento.

Decisi a realizzare qualche dollaro per proseguire nella progettazione di altri games, Bushnell e Dabney nel novembre 1971 vendettero la licenza di Computer Space alla Nutting Associates, una piccola società californiana nota per gli indovinelli elettronici di Computer Quiz, un semplice videogame con domande e risposte a video.

Pur inserito in un grosso contenitore di fibra di vetro, computer Space non ebbe un grande successo, ma non fu nemmeno un buco nell'acqua. A Bushnell e Dabney si aggiunse un terzo ingegnere elettronico, Al Alcorn, e i tre, con 500 dollari a testa, fondarono la Syzygy, prima società produttrice di videogames da bar.

Sotto il marchio Syzygy, Bushnell progettò Pong, un piccolo videogioco apparentemente meno appetibile del primo. Ideato per due giocatori, Pong era un'infantile simulazione del gioco del ping-pong: ciascun giocatore, ruotando una manopola, muoveva una racchetta (una semplice lineetta bianca sul video) e doveva respingere nel campo avversario una pallina bianca.

La leggenda racconta che Bushnell, terminata l'elettronica del gioco, lo inserì in un rudimentale cassone sovrastato da un tubo catodico tolto a un televisore, e lo portò faticosamente nel bar sottocasa, dove lo scettico gestore, per la stima nei confronti di Mr. Bushnell, acconsentì all'intrusione. La mattina seguente Bushnell fu svegliato a colpi di citofono dal gestore del bar, che protestava perché il gioco aveva smesso di suonare. Fattosi largo fra il gruppo di delusi giocatori che affollava il bar, Bushnell scoprì che Pong si era arrestato perché la gettoniera era stracolma di monetine da 10 cents!

Era nato il primo videogioco da bar, non più relegato a macchinetta mangiasoldi da sala giochi di luna park. Bushnell, Dabney e Alcorn trasformarono la Syzygy nella Atari, che dal novembre del 1972 iniziò la commercializzazione di Pong in tutti gli Stati Uniti.

TAGLIANDI, TAGLIANDI, TAGLIANDI!!!

Questa pagina contiene i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a:
VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

Vgn's Gare

CASA ☐ FUORI ☐

IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!

NOME GIOCO ....
PUNTEGGIO ....
TEMPO IMPIEGATO ....
N° QUADRO RAGGIUNTO ....
VITE INIZIALI .... VITE EXTRA ....
LIVELLO DIFFICOLTÀ ....
MARCA GIOCO ....
SUPPORTO (VG CASA) ....
COMPUTER (VG CASA) ....
SALA GIOCHI (VG FUORI) ....
NOME GIOCATORE ....
VIA .... CAP ....
CITTÀ .... PROV ....
DATA DI NASCITA .... TEL. ....
NOTE ....

Video Bazar

NOME ....
VIA .... CAP ....
CITTÀ .... PROV ....
TEL. ( ) .... ORARIO ....
TESTO ANNUNCIO VENDO RIVISTA VIDEO-GIOCHI N°39 NOVEMBRE 1986 A QUALSIASI CIFRA. TELEFONATEMI QUANDO VOLETE AL N° NON INDICATO.

Discutiamone insieme

Piccolo Sondaggio Tra i Lettori

1. Ti piace il nuovo VG news? ☐ molto ☐ abbastanza ☒ poco
2. A quali rubriche daresti più spazio? RECENSIONI VIDEOGIOCHI
3. Che cosa non ti piace? LA RIVISTA È PICCOLA, QUEL POCO DI SPAZIO CHE C'È VIENE USATO X LA PUBBLICITÀ
4. Vorresti nuove rubriche? Se sì quali? VIDEOGIOCHI FUTURI
5. Ti piacerebbe che VG news fosse: ☒ settimanale ☐ quindicinale ☐ mensile
6. Compri altre riviste del settore? ☒ sì ☐ no
   quali ZZAP!
7. Ti piacerebbe poter acquistare attraverso la rivista i nuovi giochi che non trovi in Italia? ☒ sì ☐ no
8. Quanti programmi hai comprato negli ultimi 6 mesi?
   videogiochi 15 altri programmi /
9. Su quale supporto? ☒ cassetta ☐ disco
10. Quanti videogiochi possiedi? 450
11. Quanti di questi sono originali? 2
12. Come risolveresti il problema del software copiato? ....
    ☐ va benissimo così ☒ con una legge apposita
    ☐ abbassando i prezzi ☐ proteggendo i programmi
    altro ....
13. Possiedi un computer? Se sì, quale? CBM 64
14. Usi un computer non tuo? Se sì, quale? ....
15. Quale configurazione possiedi? ☒ registratore ☐ microfloppy
    ☐ floppy ☐ stampante ☐ monitor a colori ☐ TV color ☒ TV b/n
16. Quale joystick possiedi? JOYSTICK A MICROSWITCH
17. Giochi anche al bar? ☐ molto ☒ qualche volta ☐ mai
18. Età 15 19. Professione STUDENTE

i tagliandi

VIDEOGIOCHI NEWS
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Diego Biasi
CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli
REDAZIONE
Giorgio Gorla, Vittorio Broglio
Paolo Cardillo, Stefano Conte, Luca Mantegazza, Claudio Balzi
ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi
IMPAGINAZIONE
Anna Sirtori
FOTOGRAFIE
Carlo Scillieri, Maurizio Miccoli
Giorgio Gorla

REDAZIONE
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

DIVISIONE PUBBLICITÀ
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

CONCESSIONARIA DI ROMA
Francesca Juvara UNICONS
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA - tel. (06) 8119803-4

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO - tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 2000
prezzo per l'estero L. 4000

numero arretrato L. 4000
Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSOCIATE ESTERE
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
SPAGNA:
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. (1) 2505820
telex (052) 49371 ELOCE
FOTOCOMPOSIZIONE Bassoli
STAMPA LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

L·A·M·A·P·P·A

Da questo numero la rubrica sugli adventure terrà fede al suo nuovo nome: sarà cioè un vero aiuto, con consigli diretti inviateci dai nostri agguerriti lettori e risposte o anticipazioni sui punti più impegnativi da parte del nostro nuovo super-esperto Claudio Balzi. Se avete qualche problema, scriveteci senza ritegno: Claudio sa praticamente tutto sugli adventure!

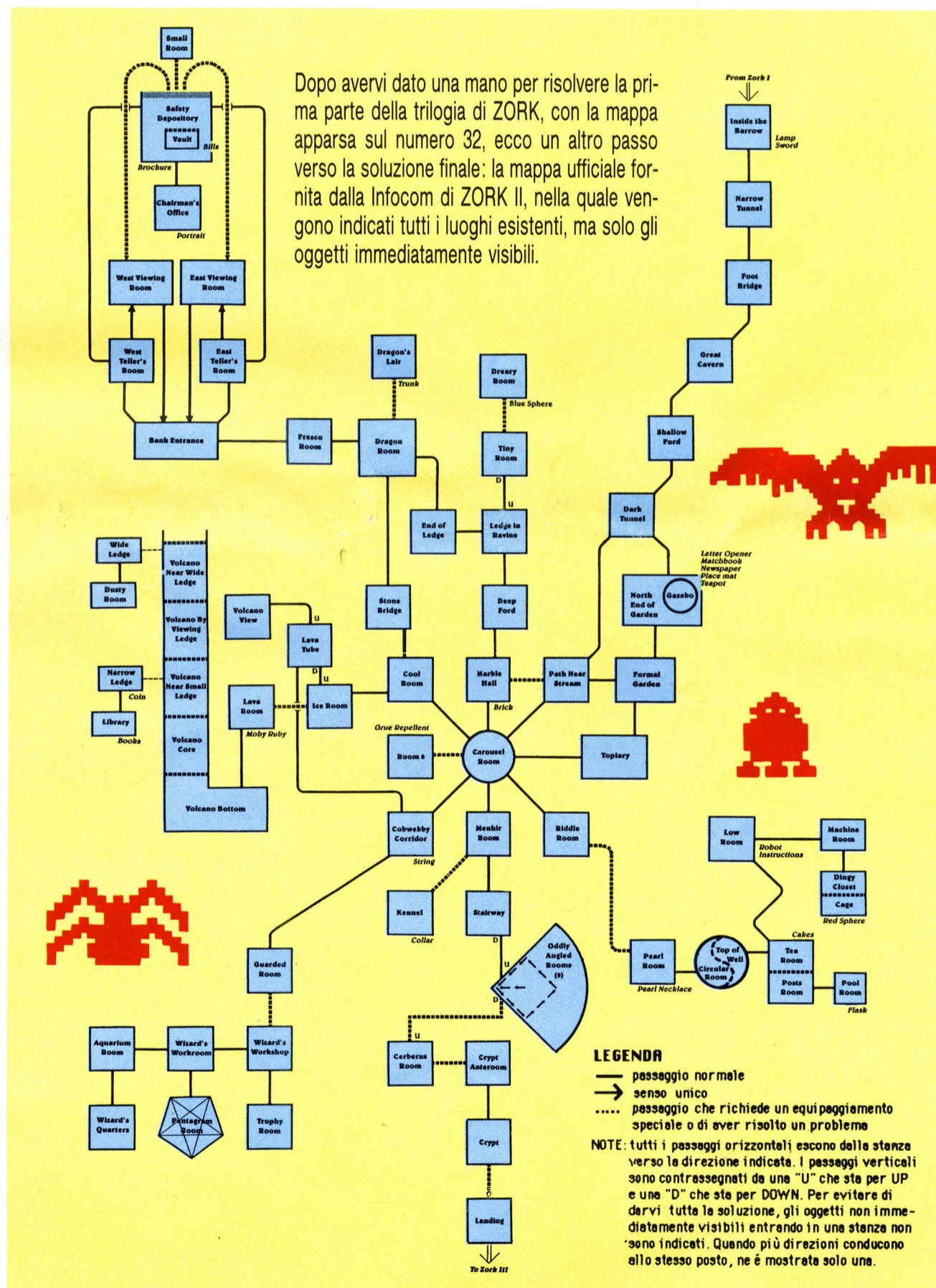
SPELLBOUND

Un mare di consigli da parte di Lorenzo da Roma.
Per superare le tre stanze: the wall, the tower e the secrete tunnel entrance non è necessario avere l'aiuto degli altri personaggi quali Lady Rosmar (nella secret tunnerl entrance) o Thor (nella tower) o Alrand (nel wall).
È possibile anche seguendo questo metodo:

1) Prendete the teleport pad e the teleport key.
2) Recatevi in una delle suddette stanze.
3) Avvicinatevi al muro che vi impedisce il passaggio.
4) Posate il teleport pad.
5) Effettuate il teletrasporto.
6) Prendete il teleport pad.
7) Spostatevi a destra.
8) Riposate il teleport pad.
9) Usate il teletrasporto: sarete liberi di passare.

Da notare che nella secret tunnel la procedura si ferma al 5° punto.
Per superare la gas room è necessario l'incantesimo della fumaticus protectium e per ottenerlo è sufficiente possedere la red herring e la power pong plant.
Per ottenere l'incantesimo della candellium illuminatus bisogna avere: the shiled, the engraved candle e the four cleaf clover.
Com'è scritto sulla red herring e come ci suggerisce lo spirito, (the banshee) per ottenere energia bisogna dara la "bottle of liquid" a Florin e riprendersela ogni volta che abbiamo bisogno di strenght; ma attenzione, dopo un po' Florin si stanca ed è così preferibile tenerlo addormentato nell'ascensore.

ENIGMA FORCE

Alcuni provvidenziali consigli su ENIGMA FORCE ci arrivano dalla Svizzera per mano di Massimiliano Foglia.
Cercate di comandare il più possibile iv vostro omino con il solo joystick piuttosto che con le frecce anche se si perde energia.
Questo è il percorso da seguire: destra, destra, su, su, su, destra, destra, destra, destra, (su, destra + - chiave verde, giù) usare chiave verde, giù, usare chiave di Zoff, giù.
Il percorso completo è quello che deve fare Sylk che deve essere preferibilmente il primo a partire.
Successivamente Zark, Seurina, poi per ultimo Maul i quali faranno il percorso alternativo e cioè quello senza i movimenti tra parentesi.

ZORK II

THE WIZARD OF FROBOZZ

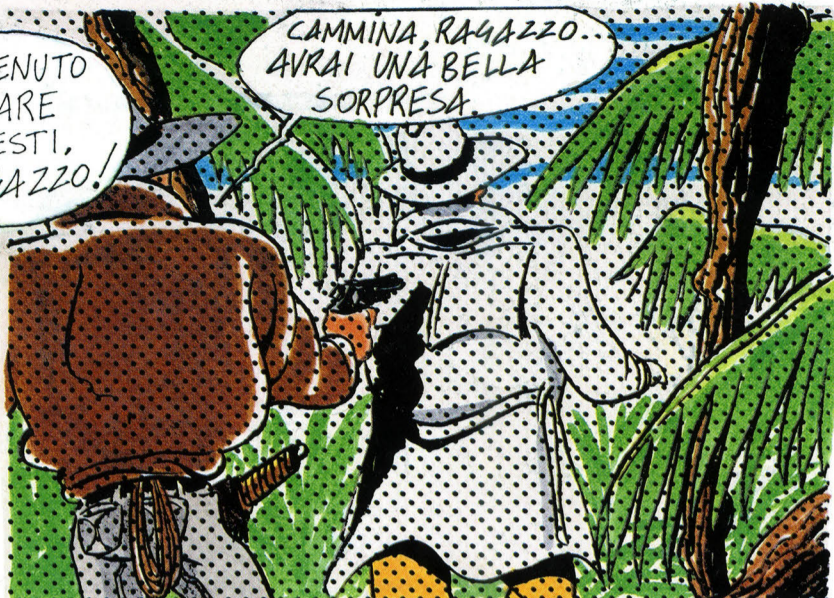
Dopo avervi dato una mano per risolvere la prima parte della trilogia di ZORK, con la mappa apparsa sul numero 32, ecco un altro passo verso la soluzione finale: la mappa ufficiale fornita dalla Infocom di ZORK II, nella quale vengono indicati tutti i luoghi esistenti, ma solo gli oggetti immediatamente visibili.

LEGENDA

- —— passaggio normale
- → senso unico
- ..... passaggio che richiede un equipaggiamento speciale o di aver risolto un problema

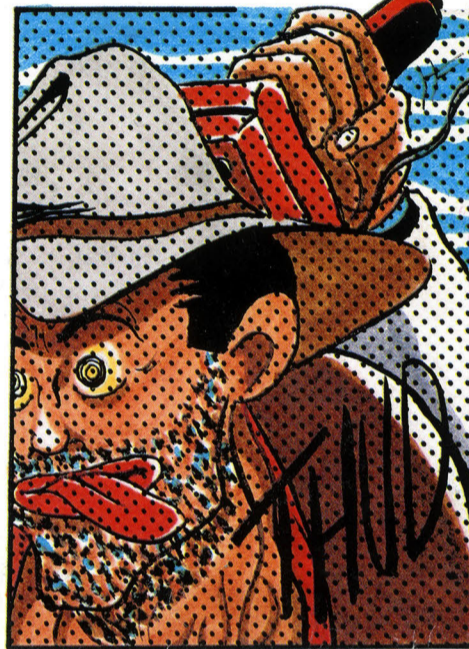
NOTE: tutti i passaggi orizzontali escono dalla stanza verso la direzione indicata. I passaggi verticali sono contrassegnati da una "U" che sta per UP e una "D" che sta per DOWN. Per evitare di darvi tutta la soluzione, gli oggetti non immediatamente visibili entrando in una stanza non sono indicati. Quando più direzioni conducono allo stesso posto, ne é mostrata solo una.

videofumetto

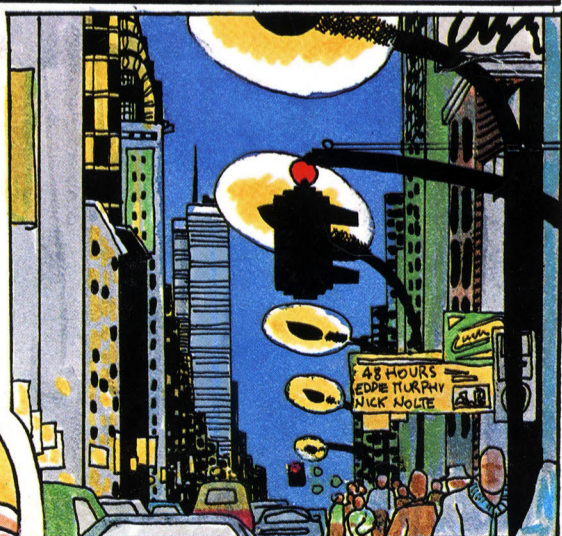
SEI VENUTO A CERCARE QUESTI, RAGAZZO!
CAMMINA, RAGAZZO.. AVRAI UNA BELLA SORPRESA.
NON POTEVO NEGARLO.
E NON SAREBBE STATO UN UOVO DI PASQUA, ERO PRONTO A SCOMMETTERE.

ORA ABBIAMO IL POTERE, FRATELLI, ORA TOCCA A NOI! NON SAREMO PIÙ MANOVRATI!
C'ERANO PROPRIO TUTTI, ANCHE I LABIRINTI E UN CENTINAIO DI VECCHI PING PONG.

CI VENDICHEREMO DI LORO! ORA CON QUESTI SAREMO NOI A FAR MUOVERE LORO!
L'IDEA ERA ORRIBILE.

AVREI PREFERITO UNA PISTOLA MA BISOGNA SAPERSI ACCONTENTARE.

THUD

LORO NON AVEVANO POLMONI, MA IO AVEVO UNA FRETTA DANNATA.

CE LA FECI AL PELO.

CONVINSI QUELLI DELLA UNIVERSAL CHE C'ERA SOLO UNA COSA DA FARE.
LA FECERO.

48 HOURS
EDDIE MURPHY
NICK NOLTE
C'ERA MANCATO POCO CHE FINISSIMO TUTTI A FARCI MANOVRARE DA UN PING PONG O, PEGGIO.

NON MI HANNO VOLUTO PAGARE. L'UMANITÀ ERA SALVA. D'ACCORDO, MI HANNO DETTO: MA IO NON GUADAGNO PIÙ UNA LIRA.
UN ALTRO?